VIDEO
ZAP
8 BIT
GAMES
CONSOL
MONACO
SEGA
US GOLD
ECCEZIONALE!
MEGA SPECIALE TIPS
L'INSERTO TRUCCHI
per gli OTTO BIT
e le CONSOLE!
CALDI DI MARZO
SUPER MONACO GP
SAINT DRAGON
CADASH
MEDAGLIA
D'ORO A
SUPREME CHALLENGE
LAST NINJA III
CONSOLE NEWS
IL MEGLIO
E IL PEGGIO
MARZO 1991 - Anno VI Numero 54 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

Sei al comando in questa pericolosa azione
forse senza ritorno, nel nuovissimo gioco
basato sul mitico, entusiasmante film

LA CACCIA E' APERTA!

Disponibile per:

C64 cassetta	19.500 Lit.
C64 disco	25.000 Lit.
Amiga	49.000 Lit.
PC 5.25/PC 3.50	59.000 Lit.

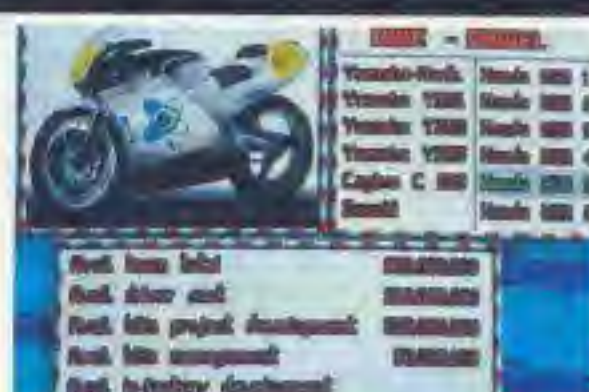
Access VISA LEADER

AMIGA

SPECTRUM

ATARI ST

GRANDSLAM

Grandslam House · 56 Leslie Park Road
Croydon · Surrey · CR0 6TP Tel: 081-655 3494

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Marco Auletta **Coord. Editoriale:** Stefano Gallarini **Redattori:** Stefano Giorgi, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Auletta, Simone Crosignani, Carlo Santagostino, Paolo Besser, Davide Corrado
Videoimpaginazione: Max Di Bello, Peter Dusek Smith, Francesco Gasparro
Grafica: Donatella Elia **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEOTEL Mailbox:** 221707460 **Computer Grafica e DTP Service:** BrEnt Informatica & Telematica - Centola (SA) Tel. (0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concess. di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbon. 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

TURRICAN II™

Rainbow Arts®

Un'esperienza arcade singolare caratterizzata da 5 mondi, 12 livelli, 2 MB di grafica, 1500 schermate, 400 K di sonoro, 50 effetti sonori, 10 frasi campionate, scrolling parallattico a 50 frames al secondo.

Turrican, armato di nuove e terribili armi di distruzione, entra ancora una volta negli sconosciuti e temibili mondi dei suoi nemici per distruggerli o morire durante la missione.

Disponibile per Amiga, C64, Amstrad, Atari St, Spectrum

UN SEGUITO CHE SUPERA L'ORIGINALE

DISTRIBUTO IN ITALIA DA "LEADER DISTRIBUZIONE SRL" 21020 CASCIAGO (VA) Via Mazzini 15

EDITORIALE

Anno VI - Numero 54

NOSTALGIA...

Questo mese voglio fare un altro nostalgico (e 'palloso') salto nel passato dei videogiochi...

Perché questo frequente ritorno ai 'tempi andati', direte voi? Forse sto diventando vecchio, o molto più probabilmente è perché faccio parte di quella generazione che ha fatto 'giusto in tempo' a vedere la TV quando era ancora in bianco e nero, di rete ce n'era solo una e facevano ancora Carosello (sigh...). Poi è accaduto tutto così in fretta: è arrivato il secondo canale, il colore, le TV libere, gli spot, i film tutti i giorni (e anche più volte al giorno), gli Urania sono diventati settimanali, i fumetti dei super eroi sono morti e poi rinati, Alan Ford è peggiorato e poi tramontano e non hanno più trasmesso "GULP! I fumetti in TV".

Non parliamo poi della massiccia invasione videoludica: mi ero appena accorto di come fosse divertente quel gioco con la pallina quadrata e il rettangolino nel bar sotto casa, che subito l'hanno sostituito con tanti mattoncini colorati, una pallina più tonda e il rettangolino è sceso in basso allo schermo... quello che è accaduto in seguito faccio ormai fatica a ricordarlo.

Ma tra di voi ci sarà almeno chi ricorda con nostalgia le frenetiche partite a Snakepit, a Moon Patrol, a Donkey Kong, e magari si diverte ancora con il clone di Breakout apparso per il Game Boy. Io, il mio Speccy non l'ho ancora buttato, e sicuramente lo farò soltanto quando avrò fra le mani un'Amiga con l'emulatore Spectrum (Che, come Carlo mi ha appena annunciato, E' UFFICIALMENTE PRONTO! Yuppiee!), perché la nostalgia di vecchi, primitivi, semplici arcade come Burger Time, Arcadia, Space Invaders e — perché no — Asteroids non mi abbandonerà mai... neanche davanti al più sofisticato dei mondi simulati a trentadue bit, anche perché poi, del resto, l'anima di qualsiasi videogame, le sue radici, si trovano proprio in quegli ammuffiti e sbiaditi pixel monocromatici fatti di un pugno di kilobyte e di tanto, tanto entusiasmo...

Bonaventura Di Bello

SYSTEM 3 PER C 64 SOLO CARTUCCIA L. 69.000

Sono passati svariati secoli, e quattro anni, da quando l'antica corporazione dei Ninja è stata completamente spazzata dalla faccia della terra dal temibile shogun Kunitoki. Nel periodo seguente alla sconfitta dei ninja, l'ultimo di loro, Armakuni, difese l'isola di Lin Fen contro l'esercito di Kunitoki ("The Last Ninja", 90% sul numero 14 del 1987). Lo shogun stesso venne sconfitto e sfuggì alla morte grazie a potenti magie che però lo trasportarono attraverso lo spazio e il tempo fino a raggiungere l'odierna New York. Questa nuova puntata ("The Last Ninja II", 94% sul numero 26 del 1988) ha visto Armakuni inseguire Kunitoki per le vie della Grande Mela, attaccando il suo impero criminale e sconfiggendolo ancora una volta.
Ora però Kunitoki è pronto per Armakuni. Nell'ultima puntata dell'epica vicenda il malevolo shogun si è ritirato in Tibet, precisamente nel Palazzo dei Misteri dove sta preparando un nuovo ordine del mondo, un regno governato dal Caos. Mentre lavora al suo colossale ed apocalittico esperimento di ma-

Ho sempre pensato a Last Ninja come una delle pietre miliari del divertimento computerizzato, a discapito dei denigratori che lo bollavano come "giochetto". E' innegabile che qui in Italia sia uno dei giochi più conosciuti e adorati in assoluto, ed è con piacere che accolgo questa ultima fatica (è il caso di dirlo) della System 3. Appena ho cominciato a giocare ho pensato una cosa: Dio mio! La grafica! Sono rotolato a terra e sono rimasto lì per una decina di minuti. In effetti, esagerazioni a parte, Ninja III offre una delle migliori grafiche mai viste sul C64, se non la migliore. Il sonoro poi è costituito da alcune colonne sonore di ottima fattura che variano da livello a livello. Ma non è la realizzazione la cosa migliore (sorpresa, sorpresa). E' il gioco in sé stesso, che incorpora alcuni puzzles veramente ingegnosi a combattimenti ragionati che obbligano a delle scelte ben precise. I nemici di fine livello poi offrono una buona sfida per quanto riguarda gli scontri, e sono una piacevole variazione dal solito. Senza dubbio uno dei migliori giochi mai visti su un 8 bit, e se siete dei patiti della serie è ancora meglio.

gia nera, il suo ultimo e più potente esercito si è preparato per l'arrivo del ninja...

Il Palazzo dei Misteri è diviso in cinque livelli: terra, aria, acqua, fuoco e Nulla — ognuno composto da una quindicina di schermi. Per completare un livello, il samurai guardiano deve essere sconfitto. Ciò richiede un determinato numero di punti Bushido, o onore, che si accumulano ammazzando gli uomini di Kunitoki. C'è un differente tipo di soldato per ogni livello,

L'azione di gioco della serie del Ninja non è mai stata niente di eccezionale, ma il concept questa volta è stato sviluppato in maniera veramente eccellente. Non è così interattivo come avrebbe potuto essere, e quando si utilizza appunto l'interazione, non è poi che ce ne sia tanta. Suona familiare? Beh, è quello che disse Gary Penn a proposito dell'originale nel 1987. Quattro anni e tutto quello che è cambiato è la realizzazione. L'esecuzione è impressionante, con un bel po' di grafica isometrica molto dettagliata, ma dal lato giocabilità non mi sembra molto migliorato. La grafica è probabilmente la migliore mai vista su un C64 e la faccenda del caricamento istantaneo è molto bella, ma è un peccato che la cartuccia non è stata usata per togliere di mezzo il ridisegnamento dello schermo. Aspettavo anche dei puzzles più complicati — sono migliorati ma ricordano sempre i giochi Ultimate. Penso che l'intero concept del Ninja stia mostrando la sua età, ad ogni modo devo ripetermi e ammettere che la realizzazione è veramente qualcosa di choccante, così come l'introduzione di TRE MINUTI che vi lascerà a bocca aperta quando la vedrete. Adatto ai fan del Ninja.

modo, la forza di Kunitoki fa sì che al contrario di voi, gli scagnozzi cadano semplicemente svenuti per un tot di tempo ogni volta che esauriscono la loro energia. La vostra energia invece è visualizzata alla stessa maniera di Ninja II, con due spirali contrapposte che si consumano mano mano. Bisogna stare attenti perché l'energia non si può riacquistare ma è possibile raccogliere

ognuno con il suo stile di combattimento e la sua arma. Per ottenere il maggior numero di punti Bushido da uno scontro è necessario battere un nemico con la sua stessa arma. Se usate un'arma più potente riceverete poco onore. Ad ogni

Con un deciso miglioramento nella parte grafica rispetto ai primi due capitoli della serie, Ninja II certamente si aggiudica la palma di miglior grafica sul C64. I veterani dell'originale noteranno senza dubbio particolari simili ma il look orientale è quanto di più invitante ci sia, il tema degli elementali molto intrigante e l'attenzione al dettaglio considerevole. Anche se non c'è nessuno (o quasi) miglioramento per quanto riguarda la giocabilità, l'idea di attaccare un nemico con la sua arma è una grande trovata che vi farà fermare e pensare alla battaglia piuttosto che buttarvi nella mischia urlando come un pazzo, e aggiunge anche un sacco di profondità. Il caricamento immediato è una gran cosa anche se nei primi due non dava tanto fastidio l'accesso al nastro/disco, bisogna ammettere però che la sequenza introduttiva non sarebbe certo saltata fuori da una misera cassetta. Per me l'ambientazione a New York è stato l'apice della serie, è innegabile però che Ninja II sia un fantastico prodotto pieno di atmosfera e graficamente mozzafiato.

Il simbolo della System 3 è tornato indietro alle sue radici, con una ambientazione molto particolare. L'introduzione di tre minuti è uno stupendo esempio di come si possa utilizzare bene una cartuccia che, insieme alle schermate di "morte" e di fine gioco, dà al programma un che di magico. La grafica è generalmente eccellente, con dei superbi fondali combinati con degli sprites incredibili. Il dettaglio degli alberi è tremendo, ad esempio, il modo in cui si sovrappongono al giocatore è impressionante e mostrano tutta la perfezione della programmazione. Quello però che non può essere visto dalle foto è l'animazione, con lo sprite principale che si muove in maniera incredibile — guardate semplicemente i nunchaku oscillare! La System 3 ha creato un ambiente perfetto, molto dettagliato e realistico, in assoluto il migliore sul C64 e il mio unico dispiacere è che il realismo ha reso i quattro livelli iniziali molto simili per poi lasciare spazio a un drammatico cambiamento per il quinto. La giocabilità è presente in dosi massicce con dei puzzles veramente ingegnosi e interessanti. Costruire e recuperare oggetti vitali conduce ben presto a problemi alquanto complessi, anche se fortunatamente non siamo arrivati ai livelli di Time Machine per quanto riguarda la difficoltà! Comunque c'è anche un sacco di combattimento, con altrettanti avversari diversi, inclusi un paio di shogun enormi alla fine di ogni livello. La necessità di ammucchiare punti bushido usando l'arma giusta è una bella idea (anche se si può barare menando i più scarsi al primo livello). In termini di struttura di gioco non è cambiato molto, ma per i fan del Ninja dovrebbe essere abbastanza. per tutti gli altri amanti dell'avventura invece si può dire tranquillamente che è un acquisto essenziale.

delle vite extra qua e là. Iniziate con cinque vite e tre "crediti".
Nel gioco ad ogni modo c'è molto di più del semplice combattimento, in ogni livello infatti dovrete risolvere determinati puzzles. Una specie di "ruota delle preghiere" si mette a girare e si apre per rivelare se ci sono oggetti utili intorno al ninja. Rovinerebbe il divertimento rivelare troppe cose, ma ecco un tipico esempio dei puzzle da risolvere. Per scalare una parete rocciosa molto ripida dovrete trovare un paio di guanti e dei chiodi — una volta raccolti si trasformeranno automaticamente in guanti chiodati! I puzzle più avanzati sono ovviamente più complessi, e vi lasceremo scoprire il tutto da soli, e magari ci manderete pure la soluzione!

PRESENTAZIONE 97%

Tremenda sequenza introduttiva, schermate finale mozzafiato, possibilità di continuare per tre volte e assenza dei caricamenti. Com'è che si chiama? Ah, sì, perfezione.

GRAFICA 99%

Lo stile classico isometrico ha fatto un passo avanti — e che passo! I fondali sono dettagliatissimi, mentre gli sprites sono animati da Oscar. (da Oscar, ristorante pizzeria — prezzi modici, prenotazione obbligatoria per il sabato sera. Dite che vi manda... beh, lasciamo stare che è meglio.)

SONORO 95%

Eccellente musica principale, varie colonne per gli schermi e effetti adeguati (il che vuol dire belli).

APPETIBILITA' 96%

Molto facile entrare nello spirito, il sistema di controllo è stato migliorato e i primi nemici sono un ottimo allenamento.

LONGEVITA' 97%

Cinque livelli forniscono una sfida molto sostanziosa, specialmente per la storia dei punti bushido.

GLOBALE 97%

Un gioco che è già un classico — imperdibile per TUTTI!

SUPER SKI
FIGHTER BOMBER
PLAYER1 2 2
PLAYER2 6 4
PRO TENNIS TOUR
GREAT COURTS
CHALLENGERS
KICK OFF
STUNT CAR RACER
LEADER
RAGGIUNGI LA PERFEZIONE CON UN SUPERBO SET
CHE COMBINA GRANDI SIMULAZIONI!
CHALLENGERS! Decisamente RISERVATA AI MIGLIORI!
C64
AMIGA
IBM PC
NOTA: KICK OFF non è incluso nella versione IBM PC.
UBI SOFT
Entertainment Software

IL VIDEO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

LYNX™

A PARTIRE DA L.
149.000
(IVA ESCLUSA)

IN VENDITA ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passerani 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza (Mi) • **Bersaglio** Via Medici Seregno (Mi) • **Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano (Va) • **Vanoni** Via Statale 18 Marnago (Va) • **Vergani** Via Manzoni 9 Gallarate (Va) • **Longatelli** Via Belluca 11 Lecco (Co) • **Milax** Via Ladigiana 1 Senna L. (Mi) • **Cerei** Via Perosi 10 S. Angelo L. (Mi) • **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema (Cr) • **Vigasio** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Tintori e C.** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine** Via Carducci Città Mer. Bergamo • **Caldara** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano (Bs) • **Megabyte** C.so Magenta 32/E Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello (Bg) • **Metal Mark** Via Adua 45 Orzinuovi (Bs) • **Cicogna** Via Uccelli 2/A Suzzara (Mn) • **Tenedini Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Grazzini** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro C. "L'Agora" Cusano D. (MI)

PIEMONTE - **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Play Game Shop** Via C. Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via N. Porpora 3 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Fantasilandia** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Paradiso dei bambini** Via A. Doria 8 Torino • **Girotondo** Via S. Marino 528 Torino • **Hobby Market** Via Po 3C Chivasso (To) • **Plasticasa Feira** C.so Torino 132 Rivarolo C. (To) • **Centro C. Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po (Al) • **Italsapo** Via Per Borgomanero Comignago (No) • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Rona Distribuzione** Via Principi di Piem. 4 Bra (Cn) • **Bondi Giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo • **Sereno Galantino** P.zza I Maggio 1 Biella (Vc) • **Bollati** P.zza Cavour 38/40 Cuneo

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto (Ge) • **La Befana** Via Assarotti 2 Genova • **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco Educ.** Via S. Zita Genova • **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 225 Savona

VENETO-FRIULI - **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Computomania** Via C. Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di S. (Pd) • **Zanon** Via Bezzecca 3 Legnago (Vr) • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di S. (Ve) • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Leonetti** Via Mantovana 2 Verona • **Mo.Be.** Via Meridiana 130 Villafranca (Vr) • **Casa del Bambino** Via Ca' Nova Zampieri S. Giovanni L. (Vr) • **Camealen** Via E. Negrin 20 Bassano del G. (Vi) • **Il Nido** Via Campocchio 40 Bassano del G. (Vi) • **Commeira Giocattoli** Via Marinelli 31 Bassano del G. (Vi) • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del G. (Vi) • **Cave Art** Via Copernico 19 Malo (Vi) • **Casarotto** Via SS. Trinità 35 Schio (Vi) • **Zocatto** C.so Palladio 78 Vicenza • **De Bernardini** P.zza Erbe 2 Vicenza • **Il Paese dei Balocchi** Via V. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Vaipera 20 S. Giustina B. (BL) • **Al Gioco Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **Sartorello** Via Duca d'Aosta 2 Caorle (VE) • **Smo** Via Torino 101 Mestre (VE) • **Smo** Via Conegliano 57 Susegana (TV) • **Smo** Via Udine 28 Zoppola (PN) • **Sartorello** Via Vercelli Portogruaro (VE)

EMILIA-ROMAGNA - **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore** V.le dello Sport 50 Modena • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Cabrini** Via Gramsci 56 Salsola (PR) • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Argnani** P.zza Libertà 5/A Faenza (RA)

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via del Ronzino 10/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Tavolli 126 Firenze • **Casa dello Sconto** Via V. Veneto 113 Arezzo • **Casa dello Sconto** Via Campano Pisa • **Calice** Via Ponte Agliana (PT) • **Etrusca** V.le dello Sport 13 Siena • **Centro Elet. Bartolucci** Via dei Mille 3/4 Grosseto • **Fumanti** Via Emiliana Aulla (MS) • **Cipolla** Via V. Veneto 28 Lucca

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Passi Hi-Fi** Via Nenni 72/74 Fermo (AP) • **Stefano** Via S. Caterina da S. Vasto (CH) • **Cifani** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via P. Volti Perugia • **Stefanoni** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella** C.so Vitt. Emanuele 55 Camerino (MC) • **Passeri** Via R. Fabriani 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chiozzia** V.le Marconi 227 Roma • **Cioffi-Cioffi** Via Eritrea 6/A Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 44 Roma • **Model Market 2** Via Pergi 7/8 Roma • **Marzi** P.zza F. Cadorna • **Tagouchi** Via Di Fosto 30 Rieti • **F.lli Play Mattei** Via Appia 473 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via O. Vaio 15/19 Roma • **Gioroni Giocattoli** Via M. Colonna 30 Roma • **Morgante** V.le Europa 29 Roma • **Bezzi** Via Boccea 215 Roma • **Federici e Mosetti** Via Tomacelli 104 Roma • **Cimini** Via Prenestina 421/431/A Roma • **Centro Commerciale Cinecittà 2** Roma

CAMPANIA - **Odorino** L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello** Via Sanitano del C. 45 Napoli • **HPE Informatica** Via N. Giulio da B Napoli • **Video Sud** Via F. Della Valle 16 Napoli • **MPC Quaglia** C.so S. Marco 6 Napoli • **Siushia c/o Euromercato Campania** Strad. Cons. S. Salvatore Casoria (NA) • **Nuova Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici (NA) • **Tamo** Via Vittorio 153 S. Giorgio a C. (NA) • **Office System** Via Roma 25 Nocera S.S. (SA) • **Remy Color** Via Matteotti 2 Avola (AV)

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari s.r.l.** C.so Cavour 176 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 E.D.T. Bari • **Di Matteo Elettronica** Via F. Picciano 11 Barletta (BA) • **Pan Cal** Via Vittorio 58 Bitonto (BA) • **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano (BA) • **Abati Dema System** Via S. Lorenzo 22 Foggia • **ECI Computer** Via Napoli 28 Foggia • **Cappuccilli** Via Bari 42/44 Gravina di P. (BA) • **Ideal Soft** C.so Unità 92/94 Sannicandro (BA) • **Tecnoled** Via Plinio 68/D Taranto

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Computer House Messinese** Via dei Verdi 58 Messina • **Curto Pollo Baby** Via Nazionale Filicuri S.N. Spadafora (ME)

SARDEGNA - **CEN** Via T. Sanllorenzo 61 Nuoro • **Sarda Computing** V.le Monastir 153 Cagliari • **Videogame** Via dei Mille 15/17 Sassari • **Eredi** Via E. Campanelli 13 Oristano

Le trovate presso tutti i centri vendita "Coop".

Confezione LYNX 2:

- *Collezione 4 giochi CALIFORNIA GAMES*
- *Alimentatore 220 V*
- *Cavo comlynx per interlacciamento di più macchine*

L. 199.000+IVA

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 02/6194048
Per informazioni: LINEA DIRETTA 02/6196462

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.

OCEAN PER C 64 C/D L. 19.500/25.000

TOTAL RECALL

64

Quaid è un uomo del quale nessuno si fida, un agente segreto triplogiochista che viene addirittura tradito da sé stesso. Quando la storia inizia Quaid sembra un operaio felicemente sposato sulla Terra, ma nei suoi sogni sempre più vividi egli è un agente segreto che combatte una brutale corporazione su Marte. Un giorno si reca presso gli uffici della Rekall, specializzata nell'impiantamento di memorie artificiali di vacanze in luoghi esotici che risultano più economiche del viaggio stesso. Quaid vuole l'innesto di una vacanza su Marte con lui come spia, ma apparentemente il processo fallisce, visto che lui è veramente un agente segreto, e le sue memorie sono state soppresse dalla CIA. In preparazione ad un evento così terribile, Quaid (vero nome Hauser) aveva contattato precedentemente un suo amico fornendogli delle prove della sua vera identità da recuperare in seguito. Nel primo livello l'agente segreto deve recuperare la valigetta e alcuni video con delle spiegazioni.

Presentato con vista laterale, Hauser (o Quaid, a scelta) deve evitare numerose punte, saltare su ascensori, tirar pugni o pallottole alla gente e farsi strada verso il secondo livello. Gli oggetti dei quali necessita sono nascosti in casse che possono venire aperte mediante semplice pressione con la mano — a pugni. Inoltre si devono trovare delle bombole di ossigeno per Marte, più armi speciali come proiettili esplosivi e così via. Un oggetto aumenta la forza di Arnie, in evidenza tramite il bicipite pulsante in basso. Questo vuol dire che quando Arnie crepa può continuare a giocare, ma solo se ha superato un determinato punto del livello uno, altrimenti ha una sola vita e una piccola barra di energia.

I livelli due e tre sono ambientati a bordo di due taxi: il primo è sulla

ROBIN

Lo so che è tutta roba già vista e non aggiunge niente di nuovo a cose come Robocop 2, ma è divertente ed è meravigliosamente presentato con un sacco di schermate molto belle. Lo stile di Meegan è visibile soprattutto nei livelli uno e quattro che hanno un nonsoché di Untouchables (livello 1) e dopotutto non è così male in termine di giocabilità. La grafica è adeguata e i nemici sembrano belli (meglio di arnie ad ogni modo) ma sono stato un po' colpito dal fatto che dopo due scherlate così belle il gioco mancasse quasi completamente di colore! La difficoltà è settata ad un livello abbastanza alto, e questo si nota soprattutto quando si comincia un nuovo livello senza più "crediti", ma devo dire che tutto ciò mi ha divertito. Esplorare e memorizzare i livelli è abbastanza divertente, l'incentivo a vedere le schermate è forte e c'è anche una simpatica sezione automobilistica per spezzare il ritmo. Cosa si può volere di più?

Il miglior thriller del 1990 è finalmente arrivato sui nostri home computer, è stata dura ma alla fine la Ocean è riuscita a strapparlo dalle mani della Active Minds e lo ha finito con dei programmatori interni. Adesso il gioco è intestato a Mentus Absentia! Chiaramente Total Recall non è un prodotto ultracurato come ad esempio può esserlo Navy Seals, il che si vede più che altro nei fondali mediocri e negli sprites blocchettosi anche se efficaci. L'azione è un mix di combattimento, esplorazione e platform game ma è lo stesso divertente da giocare. Similarmente, le scene di guida a volo d'uccello offrono molto poco di nuovo ma aggiungono un po' di varietà che non guasta certo. Mentre Total Recall è una delusione confronto al film, è abbastanza buono come gioco e dovrebbe offrire un po' di sfida a chi dovesse acquistarlo.

PRESENTAZIONE 86%

Eccellenti schermate introduttive e di intermezzo, buone opzioni di contine e messaggi testuali.

GRAFICA 75%

Fondali abbastanza squallidi e sprites blocchettosi realizzati bene. Le scene sul taxi sono OK.

SONORO 80%

Si può scegliere tra una colonna piena di bassi o tra gli effetti sonori.

APPETIBILITA' 80%

Difficile all'inizio ma gratificante.

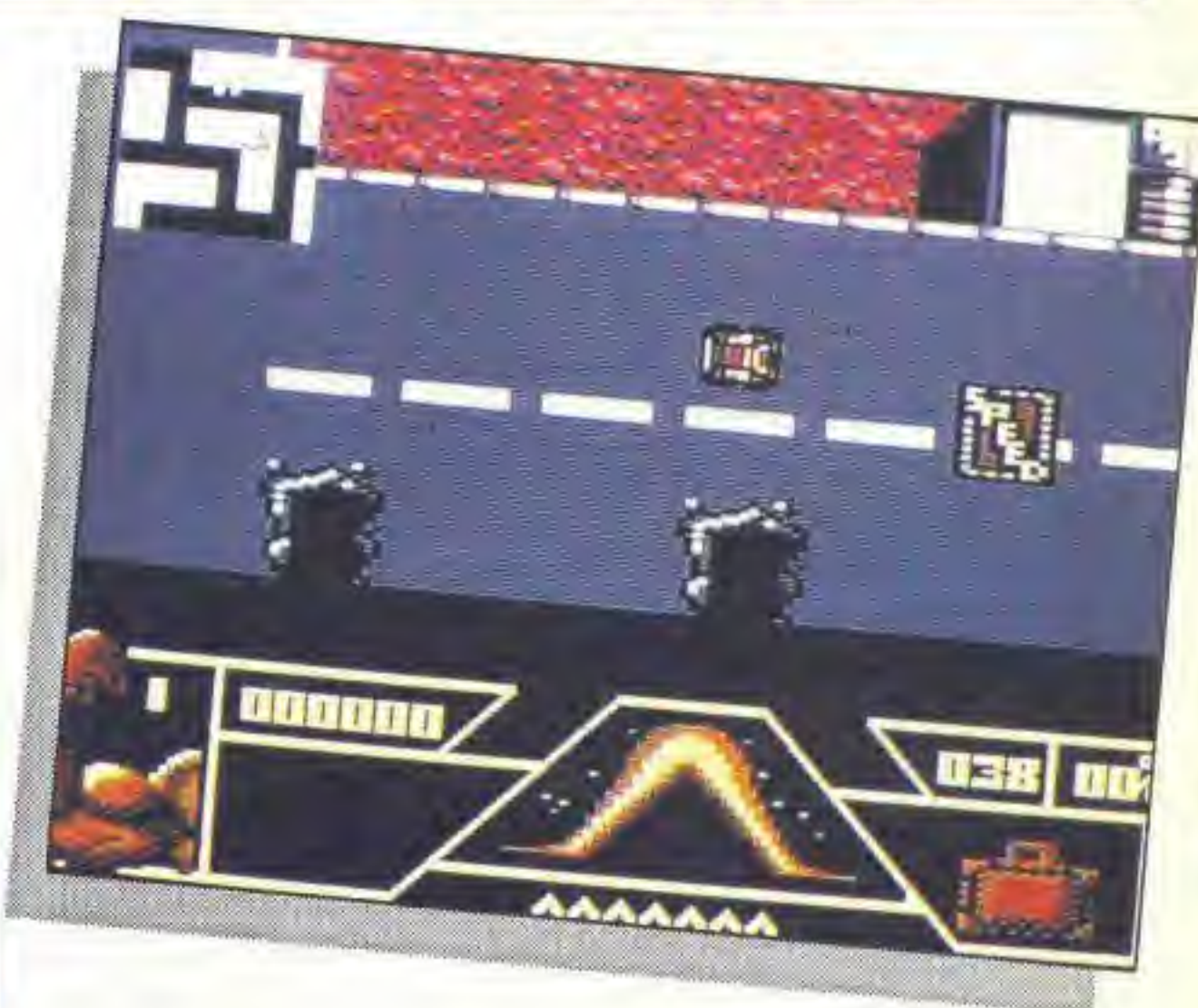
LONGEVITA' 72%

Quattro livelli offrono una sfida non indifferente.

GLOBALE 76%

Tutto già visto, ma giocabile e ben realizzato.

Terra, con Quaid (o Hauser o Arnie o Shwarzy) alla guida di Bennycab (uno strano taxi con il pilota robot) nel disperato tentativo di eludere gli scagnozzi di Richter — agente della corporazione. Il terzo livello invece è ambientato su Marte dove Quaid ha incontrato Melina, una ragazza "poco seria" che è anche uno dei capoccia della resistenza contro (indovinate un po') la corporazione. Insieme prendono un taxi guidato da un mutante, e ancora una volta Richter è alle loro spalle.

Il livello finale è simile al primo. Quaid deve trovare prima Kuato, il leader vero e proprio, il quale rivelerà la posizione del reattore alieno. Questa immensa macchina trasformerà Marte, immettendo ossigeno nell'atmosfera e liberando la gente dalla tirannia di Cohaaggen, il capo della Corporazione marziana. Quaid deve trovare il reattore e sconfiggere Cohaaggen prima che lo faccia saltare. A proposito, siete andati a vedere il film?

U.S. GOLD PER C 64 C/D L. 19.500/25.000

Un team di due uomini viene mandato a distruggere un gruppo di terroristi che possiede più armamento dell'ese-rcito degli Stati Uniti. I due commandos sono armati di un UZI con munizioni infinite (è una nuova scoperta del Pentagono, sapete) e un po' di maxi-granate. Ogni giocatore ha solo una vita e una barra di energia che si può ricostruire con dei kit medici che si trovano per la strada. La maggiore innovazione del gioco è che ci si muove in avanti e indietro e ci si gira, con tutta la grafica che ruota (beh, almeno il coin-op!). Ci sono otto livelli in tutto, ognuno con una mega sfida alla fine come ad esempio un aereo che fa sbarcare dozzine di soldati o due super-commando che resistono persino alle granate. I livelli includono la jungla, deserto, canyons e persino scarrozzate su barche e aerei! Questo è tutto gente, che cosa vi aspettavate di più?

ROBIN

Devo dire che c'è stato un genuino sforzo per convertire l'impressionante effetto rotatorio dell'originale da sala e nel livello uno si vedono alcuni risultati. Ad ogni modo, ci sono troppi pochi nemici e quelli di fine livello sono troppo noiosi così il gioco sembra quasi senza vita. E' un peccato, dopotutto la tecnica di programmazione è valida...

AMSTRAD

La situazione qui è abbastanza diversa dal C64, anche se non poi così tanto. I nemici sono presenti in numero superiore e la difficoltà risulta incrementata, c'è da dire però che è stato utilizzato il modo a quattro colori e non è poi un gran bel vedere. L'effetto 3D invece non c'è proprio, beh, si può dire che è stato realizzato male che suona meglio. Di un gioco così non se ne sentiva proprio la mancanza, visto che quello che c'è già di questo genere (vedi Operation Wolf) basta e avanza.

LOF è davvero massiccio nelle sale giochi ed era prevedibile che sarebbe stato un po' difficile da convertire. Sul C64 bisogna ammettere che l'effetto 3D è riuscito abbastanza bene, il fatto è però che ci sono troppi nemici in giro e l'azione non è poi così eccitante. Il sonoro poi è costituito da un paio di effetti di poco conto e da una musichetta alquanto scialba. W Operation Wolf!

Am AMSTRAD

PRESENTAZIONE 31%
Come il C64, ma caricamenti molto più lunghi.

GRAFICA 33%
Disegnata malamente e con quattro colori.

SONORO S.V.%
L'altoparlantino sembrava fuori uso, speriamo non sia stato il sonoro del gioco.

APPETIBILITA' 44%
Un po' più di sfida che per il C64, non poi così tanta però.

LONGEVITA' 40%
La difficoltà è abbastanza accettabile, la realizzazione no.

GLOBALE 38%
Bah.

64 C 64

PRESENTAZIONE 32%
Uno/due giocatori, livelli con multiload e nessun continue.

GRAFICA 37%
3D ragionevole e sprites appena passabili.

SONORO 33%
Musichetta insipida all'inizio e effetti poco fantasiosi.

APPETIBILITA' 30%
Il livello un è troppo facile e troppo lungo.

LONGEVITA' 35%
Mentre i livelli più avanzati sono più difficili, il divertimento rimane scarso con così pochi nemici.

GLOBALE 32%
Noioso.

SCHWARZENEGGER

TOTAL RECALL

NELLE VESTI DI DOUG QUAID,

INCUBI OSSESSIONANTI TI TORMENTANO, METTENDO IN DISCUSSIONE LA TUA VERA IDENTITÀ. SARÀ L'AGENZIA REKALL, SPECIALIZZATA IN VIAGGI-VACANZE E ALLA QUALE TI RIVOLGERAI, CHE DARÀ INIZIO AD UN'ESPERIENZA PER TE INEGUAGLIABILE.

...UN VIAGGIO DA INCUBO NEL 21 SECOLO SUL PLANET MARTE.

C64 · AMSTRAD · SPECTRUM · IBM/PC · AMIGA · ATARI ST

LEADER
DISTRIBUZIONE

Adventures Of LOLO

"Per salvare il paese di Eden dalla distruzione del grande demone il re di Eden ha inviato la principessa LALA in cerca di aiuto. Il principe LOLO è stato incaricato di riaccompagnare LALA a Eden. Ma sulla via del ritorno il Grande Demone ha rapito LALA sotto gli occhi di LOLO"... Oddio e adesso!!!

Altro che Twin Peaks, questa è vera suspance, leggere i libretti di istruzioni dei giochi del Nintendo, no aspettate, questo gioco è indirizzato ad un pubblico molto giovane, quanto, beh, direi che 3 anni, no?, come a tre anni non sanno ancora leggere i bambini, ma se io a tre anni avevo già letto tutti i libri di Franz Kafka e portato un riassunto scritto, da cui è stato tratto il best seller "Come non capire niente da un'opera letteraria"... Ma daaaai, vabbe cerchiamo di spiegare stò gioco: voi siete una specie di Puffo violetto, oddio, violetto, si può discutere su questo argomento, eh si che ce mettiamo a ffa!, dibattito su di che colore è LOLO?, maaaav... "Potrà LOLO salvare LALA dopo aver superato una serie infinita di labirinti?" Aargh!, "chi ha ucciso Laura Palmer?" fermatemi stò impazzendo! "Quando LOLO riesce a conquistare tutti i CUORI sullo schermo si aprirà uno scrigno contenente un gioiello. Togliendo quel gioiello si svuoterà la stanza. Nel castello ci sono ALBERI, ROCCE, AIUOLE, FIUMI e DESERTI." Deserti in un castello, ma siamo sicuri che chi ha tradotto il manuale sapesse l'italiano, no perché comincio a dubitarne "Le UOVA non possono gallegiare sulla LAVA. LOLO può superare la LAVA usando la POTENZA come ponte. Dovrà però affrettarsi, prima che il ponte venga bruciato dal calore" No, decisamente non era italiano e NON sapeva l'italiano.

Carlo Santagostino.

Decisamente un gioco per bambini questo LOLO, comunque non è realizzato male, grafica carina, e soprattutto facile da comprendere come iconografia, adatto quindi anche a bambini che non vanno ancora a scuola. Divertente, senza pretese, ma certamente per un pubblico infantile.

PRESENTAZIONE 90%
La storiella del rapimento di LALA è narrata bene all'inizio, come una specie di mini cartone animato.

GRAFICA 85%
Quella grafica che MA chiama "Rotonda" e che io chiamo "Grassa".

SONORO 40%
Brutte le musichette e pochi e scadenti gli effetti sonori.

APPETIBILITA' 70%
Dipende se il bambino si appassiona o no...

LONGEVITA' 90%
...ma se si appassiona non smette più.

GLOBALE 78%
Il regalo di Natale (anche se è passato da un bel pezzo) per il vostro cuginetto.

Durante la trasmissione USA TODAY in onda su Italia 7 dal lunedì al venerdì alle 13.45 e alle 19.15, il sabato alle 19.30 e la domenica alle 22.30, The Games Machine e Zzap! presentano con Sega i giochi per Console.
VOTA IL GIOCO PER MEGA DRIVE O PER MASTER SYSTEM CHE PREFERISCI E **POTRAI ESSERE INVITATO A SFIDARE STEFANO DURANTE LA TRASMISSIONE DI SABATO!**
Partecipare è semplicissimo, basta compilare il tagliando che trovi in fondo a questa pagina e inviarlo a:

EDIZIONI HOBBY - USA TODAY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

LA TUA PREFERENZA CI SERVIRÀ A STILARE LA CLASSIFICA DEI GIOCHI PER CONSOLE PIU BELLI E...
... POTRAI ESSERE CON NOI A GIOCARE IN TV!

NOME E COGNOME .... VIA ....
CITTÀ ....CAP .... PROVINCIA (SIGLA) ....
NUMERO DI TELEFONO .... ETÀ ....
GIOCO PREFERITO PER MEGA DRIVE ....
GIOCO PREFERITO PER MASTER SYSTEM ....

P.S. SE PUOI, INVIA ANCHE UNA TUA FOTO!

CABLETRONIC®

Via A. Da Prezzate, 39/A - 24100 Bergamo
Tel. 035/31.68.07 - Fax 035/31.67.51

Cartridge monitor Azimuth controller for Commodore CBM 64/128. **ART. MAC 266.**

Universal joystick adapter - Indicatore luminoso di funzioni con 5 led - Possibilità d'ingresso con due prese SD-SUB D 9 poli in parallelo. **ART. UNA 294.**

Light pen for Commodore **Amiga 500/1000/2000 ART. PNOT 301**
La confezione della penna ottica include dischetto 3"½ con un programma di grafica e un gioco.

Programs duplicator for Commodore Vic 20-C 64/128. **ART. DPC 245.** Consente di eseguire la copia fisica di qualsiasi programma su nastro tramite due data recorder.

New expansion 2 Mb for **Amiga 500/1000 MODULUS ESP 329**

Power supply for Commodore Amiga 500. **ART. CH 315.**
Input 220 V./50 Hz. - Output 5,1V./4A. + 12V./1,2A. - 12V./0,5A.

Mouse pad in gomma neoprene antistatica spess. 7 mm. **ART. TMP 308.**

* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-C** completa di clock-deviatore anti ram.
* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-N** completa di deviatore anti ram.

UBI SOFT, PER C 64 C/D L. 19.500/25.000

Fin dalla notte dei tempi la prosperosa popolazione dei Gaspardi viveva felice e tranquilla nella sua appartata regione remota. Come ormai tradizione che ricorre di gioco in gioco questa idilliaca pace sarebbe però stata ben presto turbata da qualche evento imprevisto e così ecco apparire quel birbante del Druido Maldur che sottomette la popolazione impossessandosi dell'amuleto magico. L'importanza di tale amuleto era racchiusa nelle antiche cronache del tempo che narravano gli incredibili poteri di quest'ultimo che sarebbe stato in grado, nelle mani di un legittimo discendente della dinastia regnante, di liberare i Gasparidi da qualunque minaccia. Non che Maldur fosse superstizioso o credesse a simili leggende, solo che come dice il provebio "fidarsi è bene non fidarsi è meglio" e così a scanso di equivoci pensò bene di frantumare l'amuleto per lui indubbiamente menagramo in tanti frammenti. In questo modo pensava di aver risolto per sempre il problema anche perché non riusciva proprio a immaginare chi sarebbe stato in grado di sfruttare questo famoso amuleto dal momento che aveva senza esitazione eliminato ogni esponente residuo della famiglia reale. Ma, ed eccoci ancora a uno di quei classici passaggi chiave che caratterizzano la storia del software, il vecchio Maldur si era sbagliato in quanto il pargoletto Ulopa era miracolosamente sopravvissuto alla carneficina venendo segretamente accudito da una fedele servitrice. E così gli anni passano nel segno della dittatura, fino a quando quello che allora era solo un bimbo in fasce non si è tramutato in un aitante e baldanzoso giovane il quale, pur continuandosi a chiamare con quel nome idiota, dimostra subito di avere carattere decidendo di partire alla ricerca dei pezzi che compongono l'amuleto per poter così sconfiggere il malvagio Maldur. Ed è qui che intervenite voi, sempre pronti ad aiutare i più deboli nella vostra filantropica missione di pace. Ulopa deve infatti attraversare tutti gli innumerevoli livelli che lo separano dalla reggia, tanti quanti sono i pezzi dell'amuleto, combattendo contro creature di tutti i generi e facendo anche molta attenzione a non precipitare in crepacci ricolmi di lava in ebollizione. Questa potrebbe essere un'ottima soluzione per porre rimedio alle vostre sventure, peccato che abbiate sempre un'altra vita riserva.

Non credo abbia infatti senso mettere sul mercato un giochino non solo talmente elementare nello schema di gioco, ma anche realizzato in assoluta "povertà". Quel che poi mi ha dato il tocco di grazia è stato il dover tornare indietro ogni volta che si sbaglia, l'agonia finisce per prolungarsi in maniera davvero mortificante.

PRESENTAZIONE 60%
Una schermata mi sembra di ricordarmela, nulla d'altro.

GRAFICA 72%
Nonostante tenda al monocromatico non è malissimo con un discreto dettaglio, animazione non troppo convincente.

SONORO 65%
Un motivetto all'inizio e qualche effetto; niente di speciale.

APPETIBILITA' 65%
A qualche fanatico dei platform potrebbe anche interessare.

LONGEVITA' 45%
Andrete avanti per un po' prima di essere riportati all'inizio e ricominciare il tutto.

GLOBALE 56%
Un prodotto medio che poco può significare.

SUPER MONACO GP

Gioco Caldo

Come ormai consuetudine una volta consegnati gli ultimi testi per la rivista ho subito cominciato a provare nuovamente quell'indistinuguibile impellente bisogno di un quanto più immediato possibile periodo di meritato riposo ristoratore, che bella vita fare il redattore! Dopo aver infatti dato tutto il meglio di sé stessi per giorni e notti intere (viva il vittimismo) sorge spontaneo il desiderio di lasciarsi tutto alle spalle in attesa di riprendere la frenetica routine quotidiana più in forma che mai (è inutile che ci sperate ogni volta, non ho affatto la minima intenzione di ritirarmi!).

Anche questa volta comunque la scelta della località non è delle più facili, scartata però la solita New York (vedi le altre due puntate di "Max around the World" nei numeri 40 e 51) o qualunque altra destinazione che implicasse un viaggio in aereo per via di potenziali attentati terroristici rimangono i paesi limitrofi accessibili in macchina, traggo le adeguate conseguenze dirigendomi senza alcuna esitazione a Monte Carlo, è ovvio!

Seppure superfluo vediamo di riassumere brevemente le motivazioni che mi hanno indotto a prendere una tale decisione; primo: lo spensierato principato sulla riviera francese è da sempre punto d'incontro del jet set internazionale (rivedere i vecchi amici non fa mai male); secondo: si tengono in questo fine settimana alcune prove tecniche in vista dell'ormai prossimo Gran Premio di Formula Uno; e terzo non mi risulta che Stephanie di Monaco abbia ancora messo la testa a posto (e la cosa non deve essere affatto sottovalutata, detto fra noi, una principessina così non mi dispiacerebbe affatto). E così in poco più di un'oretta e mezza alla guida di una nuova fuoriserie (il che significa una media ponderata di poco superiore ai 240 Km all'ora, rifornimenti in volo compresi) eccomi finalmente a bordo del lussuoso yacht stabilmente ancorato nel porto più esclusivo del mondo già in perfetta tenuta marinara. Non essendosi ancora sparsa la notizia della mia inaspettata presenza potevo fare ancora affidamento su qualche ora di tranquillità prima del consueto assalto dei soliti seccatori e così pacatamente seduto nel salotto di poppa potevo sorseggiare in tutta tranquillità un buon aperitivo perfettamente ghiacciato. E fu allora che osservando il volo di un gabbiano mi casca l'occhio su un vascello poco distante che per quanto mi sforzassi mi sembrava di non avere mai visto, incuriosito mi faccio portare il binocolo e inizio a spiare con

Nonostante l'abbondanza di simulazioni autobobilistiche sul mercato sono ben poche da potersi promuovere dopo un'attenta analisi (non a caso Turbo Out-Run e Sci prime fra tutte), Super Monaco GP deve essere di diritto aggiunto a questa ipotetica lista riuscendo a trasportare nella maniera più fedele e soprattutto intelligente possibile uno dei coin-op di maggior spicco di questi ultimi anni. Il sistema prospettico funziona come sempre in maniera perfetta, lo specchietto (che secondo me è l'artefice di un impercettibile rallentamento rispetto alla velocità di Sci) estremamente realistico mentre l'ottima giocabilità contribuisce a rendere il tutto altamente avvincente. Il programma riesce a gestire in maniera impeccabile fino a tre macchine contemporaneamente sullo schermo esaltando la competizione la cui difficoltà è stata pefettamente calibrata, per finire (come se non bastasse) vanno poi ricordate le quattro piste differenti ad incrementare ulteriormente la longevità. Dopo aver corso contro il tempo in Turbo Out Run e sfidato i criminali in Sci è ora il momento di affidare dei veri e propri piloti su un circuito a tutti gli effetti, per vincere dovrete rischiare, potrebbe andarvi male, ma il vincitore è sempre uno solo!

PHIL

una certa discrezione, discrezione che inizia a vacillare per via di pesanti improperi quando riconosco l'inconfondibile topless di Crissy che prende il sole e quell'infame omuncolo del mio meccanico Ayrton che le spalma la crema sulle spalle, non sapevo come, ma a furia di sfasciarmi le Ferrari doveva aver fatto un sacco di soldi! Non avendo sotto mano uno Scud da lanciargli ed essendo anche a corto di siluri a quel punto ho deciso per un arrembaggio in piena regola, il vile codardo non si aspettava certo di incontrarmi e così dopo un patetico tentativo di fuga è stato facilmente preso prigioniero per essere sottoposto una paio di giri di chiglia mentre l'indisponente ragazza rimandata a calci nella mia cabina per un altro tipo di punizione. Alla fine di un doloroso (per lui) interrogatorio la spudorata confessione, l'infame oltre che occuparsi delle mie macchine correva anche a tempo perso in Formula Uno ottenendo fra l'altro qualche casuale buon risultato, la cosa sul momento mi sembrava impossibile, poi ricordando l'incidente con Prost a Suzuka ho dovuto ammettere che quello era proprio il suo particolarissimo stile di guida, non c'erano dubbi! Qui bisognava assolutamente vendicarsi, non sapevo ancora come ma qualche cosa la dovevo proprio fare. Come si suol dire la fortuna arride agli audaci, e infatti anche questa volta la sorte mi fu propizia; quella stessa sera avevo infatti una mezza idea di trascorrerla al celeberrimo casinò di Monte Carlo dove fra una partitina a Black Jack e un puntata alla roulette si finisce sempre per fare piacevoli conoscenze. Le cose andarono perfino meglio del previsto, niente ragazze (una più, una meno), ma in compenso incontro l'amico fraterno Cesare Fiorio che in serata di grazia dopo aver azzeccato due grosse puntate consecutive mi propone di provare la monoposto da Formula 1 sogno di tutti i piloti del mondo; a dire il vero una simile prospettiva mi colse sul momento impreparato, l'occasione era però tale da indurmi senza la minima esitazione ad accettare con fermezza e assoluta determinazione. Come se non bastasse poi il buon Cesare mi aveva messo a disposizione addirittura tutte e tre le differenti evoluzioni della vettura con cambio automatico, a quattro marce o quella con sette rapporti e il motore superpompato; qualunque sarebbe stata la mia scelta avrei af-

ROBIN

Come tutti i precedenti giochi automobilistici della Sega anche Monaco era dal punto di vista grafico mastodonticamente sviluppato, prevedibile quanto inevitabile un netto ridimensionamento la versione per il Commodore risulta ugualmente eccezionalmente giocabile e coinvolgente. Compratelo senza esitazione e... Giù le mani dal volante!

frontato delle sessioni qualifica sul famosissimo circuito cittadino di Monaco e soprattutto quella sarebbe stata un'ottima occasione per dimostrare una volte per tutte chi è il migliore a quello sbruffone di Ayrton. Dopo alcuni giri di preparazione indispensabili per prendere confidenza con il mezzo e quel migliaio di esuberanti cavalli ho subito iniziato a dominare la belva portandola ben presto molto prossima al suo limite, avevo frantumato il record. A questo punto visti simili risultati la scuderia decide di affidarmi la guida di una delle sue vetture per il Gran Premio vero e proprio, le prove vanno bene e quindi senza nemmeno accorgermi sono già sulla griglia di partenza nel giorno della gara; la tensione si sente palpabile nell'aria il semaforo è rosso, in quel momento non esiste altro al mondo se non una luce verde che entro pochi secondi si accenderà, partiti. La prima curva è la più impegnativa, il gruppo è ancora compatto e bisogna controllare nello specchietto che nessuno cerchi un temerario sorpasso all'esterno, tutto bene e si va all'attacco delle prime posizioni... La gara è stata lunga e faticosa, ma siamo ormai all'ultimo giro, il distacco nei confronti di Ayrton è andato via via diminuendo dopo un'imprevista sosta ai box e mentre gli sono ormai incollato in coda lo posso vedere osservare le mie traiettorie con grossa preoccupazione, arriviamo all'ingresso del tunnel, è il momento di giocarsi il tutto per tutto, non tolgo il piede e lo passo di slancio, all'uscita della galleria tutto il pubblico è in piedi festante ad applaudire con le lacrime agli occhi la mia incredibile manovra, era la vittoria. E così eccomi finalmente sul podio con la bella Stephanie che mi fa un occhiolino e il principe Ranieri che si appresta a consegnarmi la coppa e... e proprio non riesco a capire come mai non sia già suonata la sveglia o mia madre non mi abbia ancora svegliato, dentro di me c'è una sconsolante consapevolezza che anche questo come tutti i sogni è destinato (sigh!) ad infrangersi il mattino seguente... Ah già, m'ero dimenticato che oggi è domenica, posso spassarmela ancora per qualche ora in attesa di una corroborante colazione. (Senza dimenticare che una volta svegli a rendere meno spiacevole l'impatto con la cruda realtà difficilmente così esaltante c'è sempre Super Monaco Gp a consolarci, l'importante è esagerare!)

L'hanno fatto ancora! Grant Harrison e Nick Cooke sono riusciti ancora una volta a realizzare l'irrealizzabile dopo le strepitose conversioni apprantemente inconvertibili di Turbo Out Run, Golden Axe e Sci; Super Monaco GP si presentava come una sfida al limite delle umane facoltà eppure l'esito finale è assolutamente strepitoso. Scontato il suggerimento di non farvelo assolutamente sfuggire, ma se proprio vi dovesse seminare mi raccomando almeno di prendergli la targa: Probe!

PRESENTAZIONE 90%
Accattivante schermata di caricamento, buona la scelta del cambio, ottimi intermezzi di congratulazione, nessun noioso multiload dopo le prime scelte iniziali.

GRAFICA 89%
Eccellente l'effetto prospettico della strada, lo specchietto funziona a meraviglia e ottimo dettaglio delle macchine avversarie.

SONORO 87%
Atmosferica colonna introduttiva di Jeroen Tel (ex-Maniac of Noise). Effetti sonori di buona fattura fra un rombo di motore e una sgommata.

APPETIBILITA' 92%
Super Monaco Gp, non so se mi spiego...

LONGEVITA' 89%
Undici corridori avversari vi contenderanno la vittoria finale, una sfida che non saprete rifiutare!

GLOBALE 91%
Un gioco da 91%

GAIN GROUND

SMS

Gli sport futuristici sono sempre stati spunto per i videogiochi: basti vedere Speedball, Future Basketball, Running Man e così via: poteva quindi esimersi il Master System dal proporne uno?
No, a quanto pare. Lo sport in questione però ricorda da vicino Robotron 2084: dei tizi in alcune arene piccole devono ammazzare tutto ciò che si muove. Originalissimo, direi, ma che ce volete fà... Ad ogni modo, i computer che controllavano lo svolgimento del gioco hanno subito un corto circuito e sono andati tutti a quel paese. In quel preciso istante tutti i droidi contenuti nelle arene sono impazziti e hanno attaccato furiosamente tutti i concorrenti rimasti dentro. Ha ha! Così imparano. Fine della recensione.
No, scherzavo. Voi impersonate a turno le tre uniche persone che sono riuscite a scampare alle caffettiere impazzite, e dovete attraversare tutte le arene per potervi trarre in salvo, magari portando con voi tutti quelli rimasti prigionieri. Le prime tre persone a vostra disposizione (le prime tre perché liberando la gente potete anche utilizzarla successivamente) non sono certo il massimo della vita: un cavernicolo armato di lance, un tizio con un fucile che spara anche in due direzioni diverse e un tizio con pistola e granate. Fortunatamente però anche i nemici all'inizio non sono proprio dei mostri e potrete fare pratica. Lungo la strada comunque potrete reperire tipi come ninja, individui armati di boomerang, nani versione fantasy, maghi e chi più ne ha più ne metta.

Senz'altro ci troviamo davanti a un tipico clone di Robotron 2084, il vecchissimo gioco della Williams, e non so dirvi se sono contento o depresso. Senza dubbio l'originale era un gran gioco, AI SUOI TEMPI PERO'! Rassegnatevi, penso che anche Smash TV non sia poi eccezionale (e c'è chi la pensa come me). Se vi piacciono i giochi di questo genere, fate pure, altrimenti...

PRESENTAZIONE 79%
Istruzioni molto complete e niente opzioni.

GRAFICA 81%
Veloce, anche se sfarfalla un po'. Ben definita e colorata.

SONORO 70%
Buona la musichetta, un po' meno gli effetti.

APPETIBILITA' 69%
Lo stile di gioco è un po' troppo datato...

LONGEVITA' 88%
Potrete lo stesso farci un po' di partite.

GLOBALE 76%
Un po' datato, ma si può giocare lo stesso.

Il complesso "sportivo" (se vogliamo chiamarlo così) consta di cinque sezioni principali divisi in dieci sottoschermi. Ogni volta che entrate in una delle sezioni principali avete la possibilità di decidere se entrare in una qualsiasi delle nove stanze normali o nella stanza del guardiano del settore. Una volta però sconfitto il guardiano non è possibile accedere di nuovo al settore, quindi è consigliabile ripulire le nove stanze normali per fare scorta di "carne da cannone".

ZZAP! UPDATE

OCEAN PER AMSTRAD, CASSETTA L. 19.500

Ecco un'altra versione di questo Coin-op firmato Taito che voleva seguire le sorti di Tetris e compagnia bella. Sta di fatto che le sorti di Tetris non le ha seguite (l'unico gioco che forse lo sta eguagliando è Columns) , ma comunque un po' di seguito lo ha avuto, almeno per le versioni "da casa".
In Puzznic dovrete far accostare simboli uguali fra loro in modo da farli sparire dallo schermo, e poiché i simboli sono incolonnati su varie colonni in determinati ordini, se vengono eliminati i blocchi in basso, i simboli soprastanti cadranno in giù rispettando la famosa legge della gravità.
Tutto sembra semplice. Avete una "cornice" cursore da portare sul blocco che desiderate spostare e poi potete spostare quel blocoo a destra o a sinistra. Se cadendo o spostandosi questo blocco incontra un blocco che riporta lo stesso simbolo, i blocchi in questione "spariscono", e il vostro compito è quello di farli sparire tutti. E' chiaro che avete un tempo limite a disposizione ed è altrettanto chiaro che se avvicinate tre blocchi uguali al posto di due spariranno tutti e tre. Siccome poi se fate una mossa sbagliata non potete più risolvere il problema di quel livello, avrete per due volte la possibilità di ritentare dall'inizio a risolvere il livello utilizzando però solo il tempo rimasto fino a quel momento.
Tutto sembra semplice, dicevo, ma non lo è. I primi livelli (in tutto sono 144) sono semplicissima ma poi diventano quasi irrisolvibili soprattutto quando il numero di simboli da far sparire è dispari e se malauguratamente due di questi si toccano, rimarrete con un simbolo spaiato che non può sparire e vi toccherà ripartire da capo.
Un puzzle game da far impazzire... proprio!

Bah, che dire di Puzznic? Io personalmente lo trovo noioso. Ma sapete i puzzle game hanno un fascino che non ha tutti piace. Il concetto è interessante, e le mie belle 100 partite le ho giocate, ma i livelli avanzati sono difficili e quello che non mi piace è che esiste un solo modo per risolvere il problema. Se sbagli sei fregato. Tetris o Columns, per esempio, non sono così. Non si possono fare errori. Se "sbagli", nel senso che non posizioni un pezzo nel giusto modo, hai semplicemente reso più difficile il gioco, ma non ti sei garantito il Game Over. E' questa la loro grande forza. Cmunque gli appassionati di questo genere di giochi avranno pane di cui sfamarsi.

PRESENTAZIONE 70%
Schermata introduttiva, musichetta, e dimostrativo del gioco. Niente di eccezionale.

GRAFICA 70%
In questo genere di giochi la grafica non è essenziale ed è "essenziale", nel senso che rispetta i canoni di "solo il necessario".

SONORO 60%
Mi sono fissato sul 70%, ma cosa volete? Non c'è musica quando giocate!

APPETIBILITA' 75%
Un puzzle game per me è sempre appetibile perché mi piacciono le sfide dove si debba usare la testa...

LONGEVITA' 70%
...ma poi m'incaspito perché i livelli sono difficili, fai una mossa sbagliata e ricominci tutto da capo!

GLOBALE 70%
Ve lo aspettavate, vero? Ma non me la sento di dare di più anche se, comunque, rispetto al coin-op (rispettando le potenzialità dell'Amstrad) non perdete niente.

SALES CURVE PER C 64, C/D L. 19.500/25000
(Provata versione disco)

"Gioco Caldo"

St Dragon
64

Era ora, finalmente dopo tanti anni un'idea veramente fenomenale, tenetevi stretti ai vostri sedili perché quello che sto per dirvi potrebbe turbarvi anche più di una magliettina in seta semitrasparente, l'intera galassia è stata attaccata da una sconosciuta e temibilissima razza aliena!!! Come sarebbe a dire che non ve ne frega assolutamente nulla?!? Forse non avete capito bane, vi sto dicendo che un esercito di mostri cyborg ha sottomesso le popolazioni dell'intero universo torturandole ferocemente e voi continuate in tutta tranquillità a sfogliare le pagine della rivista... E ci credo, ormai non se ne può più delle nuove razze aliene è inutile che insisti è la stessa storia del Costanzo Show, visto uno visti tutti! Ma come puoi dire una cosa del genere, scellerato, guarda che qui si tratta di androidi cattivissimi... Secondo me è peggio il mio portinaio... No, no, piantala, questi trasformano in robot meccanici tutti gli animali e poi li sfruttano come armi, pensa un po' ai poveri cagnolini tramutati in ferruginosi mezzi di combattimento... Meglio così! Cosa? Meglio così, almeno la pianteranno di fare i loro bisogni sui marciapiedi. Ma insomma proprio non volete capire, sentite anche quest'altro particolare toccante e vediamo se rimarrete ancora impassibili; molti infatti ancora confidavano nell'ultima razza che ancora era riuscita a salvarsi dalla perfida tirannia, quella dei dragoni... Non ti dico dove mi

Dopo aver a lungo giocato con l'ottima versione per Amiga e aver saputo della prossima conversione per il Commodore ho atteso con una certa impazienza il suo arrivo affidando sull'abilità di programmatori (vedi Silkworm) che già hanno saputo ampiamente dimostrare tutto il loro valore. Con grosso sollievo le mie aspettative non sono state tradite da una conversione precaria e affrettata, St Dragon è uno dei migliori Shoot-em-up in circolazione che vi consiglio caldamente di acquistare, l'unico appunto che gli si può muovere è una certa facilità iniziale, anche se con una simile osservazione devo tenere conto che mica tutti sono bravi come me! (La modestia prima di tutto...).

stanno questi qui perché non mi sembra il caso... Solo che adesso il loro capo, il Dragone D'Oro, è stato catturato pure lui ed è ora in procinto di essere giustiziato... Fondendolo... Come fondendolo? Beh, se non sono stupidi il Dragone d'Oro lo dovrebbero fondere, a meno che sia solo placcato... Ma allora sei proprio senza cuore, non pensi alla povera creatura depositaria di arcane conoscenze? No. Fatti tuoi, un giorno comunque ti dovranno venire per forza dei rimorsi... Come quando non ho collegato la seggiola della professoressa d'inglese alla presa elettrica, ma alla fine ho fatto bene lo stesso perché non mi ha rimandato... Nonostante la tua totale incuranza, qualche d'uno ben più valoroso e sprezzante del pericolo... Un perfetto imbecille insomma... Macché, il nostro eroe a cui sono affidate le ultime speranze di salvezza risponde al beneaugurante nome di Saint Dragon... Se non sbaglio dicono la stessa cosa del casinò di Saint Vincent... Lasciamo perdere, comunque sia questo caso la fortuna ha ben poco a che fare, molto meglio affidarsi a un potentissimo cannone laser... Solo? Come sarebbe a dire "solo", non è mica da tutti avere un simile arma a disposizione... Guarda il cannone laser è ormai talmente inflazionato che sarebbe perfino meglio una bella fionda a elastico, almeno potrebbe contare sull'effetto sorpresa... Ma c'è di più; ci sono poi un sacco di armi... supplementari... sì, supplementari, indispensabili per combattere i terrificanti mostri di... fine livello... Esatto, ma tu queste cose come fai a saperle, vorrei tanto conoscere chi te le può aver dette! Lascia pure perdere questi particolari insignificanti, mollami il joystick e togliti in fretta dai piedi, voglio giocare io adesso! Gran cosa la gratitudine...

Credo divenga sempre più difficile commentare programmi come St Dragon, il genere ormai lo sapete tutti, il gioco è immancabilmente lo stesso con varianti che divengono ogni volta meno rilevanti, eppure risulta sempre un grande piacere giocarvici specie se tecnicamente molto accurato come in questo caso. Non mi rimane quindi che promuoverlo così come avevamo già prommosso altri titoli tipo Atomic Robokid, Dragon Breed o Blood Money recensiti nei numeri precedenti. Comprando uno di questi giochi sapete già quello che state comprando ancora prima di aprire la confezione, se deciderete di farlo lo farete quindi consapevolmente, dal canto mio vi posso assicurare solo l'eccellente programmazione del gioco, ma già questo non mi sembra affatto poco.

PRESENTAZIONE 87%
Buone le schermate, caricamento ragionevole e multiload ragionevole

GRAFICA 91%
Fondali non troppo ispirati, ma ben definiti e vari; movimenti fluidi e una certa precisione nella rilevazione degli impatti, cosa che non sempre è scontata.

SONORO 92%
La colonna sonora è indubbiamente una vera perla, ottimi anche gli effetti sonori

APPETIBILITA' 88%
Realizzato con sicura competenza, e poi un gioco caldo è sempre un gioco caldo...

LONGEVITA' 85%
Cinque livelli molto lunghi, anche se dalle difficoltà non eccessive.

GLOBALE 90%
Forse non innovativo, è fuori discussione però che sia tecnicamente un buon prodotto, shoot-em-up for ever!

SUPREME CHALLENGE 64

Ragazzi, quello che abbiamo qui è un vero e proprio pezzo di storia del C64. E' come una specie di museo del videogioco, c'è però da considerare che non sempre le cose contenute nei musei sono divertenti e queste lo sono ed ECCOME. Infatti, senza andare nello specifico, possiamo tranquillamente dire che se non avete i giochi di questa compilation non avete il C64. I titoli? Beh, sono The Sentinel, Starglider, Elite, Ace 2 e Tetris. Ma guardiamoli con un po' più di calma.

Strano ma vero, ho sempre sognato di entrare in possesso di una compilation così. Tutti i classici più "onorevoli" sono contenuti in una piccola scatola, anche se c'è da dire che hanno perso un po' di fascino essendo stati "cartucciati", ovvero sono stati salvati tramite cartuccia e quindi mancano schermate di caricamento e balle varie, il che mi dispiace un po' perché ero affezionato all'occhio disegnato da Bob Stevenson in apertura di The Sentinel. Bella bella bella.

Mi sono quasi commosso quando aperto la scatola, non sono certo giochi "antichi" ma hanno tutto un loro fascino derivante dall'età, soprattutto Starglider o Elite che hanno un look tutto loro tipico di quel periodo (anche se tra Elite e Starglider passano circa più di due anni). Ace II è decisamente più recente, ma mi fa lo stesso tornare in mente il bellissimo periodo di quando per me non c'era nient'altro che il C64...

■ THE SENTINEL

Ragazzi, se non fosse per il fatto che a mia madre piace così tanto gli avrei già fatto un monumento. Pomeriggi interi passati ad osservare alberi, macigni, droidi e sentinelle tutti fermi ma incredibilmente dinamici me lo hanno un po' fatto uscire dalle orecchie, devo dire però che è senz'altro uno dei giochi più originali della storia, e, fortunatamente, non ha troppi cloni che tentano di imitarlo (uno dei pochi era il misero Archipelagos). Come concetto è un gioco fondamentalmente semplice, ma è incredibilmente complesso da spiegare: voi siete un Sintoide (una specie di robot) che non si può assolutamente muovere. Quello che può fare è però quasi più importante, ovvero può sfruttare l'energia di quello che lo circonda per creare dei suoi duplicati per poi entrarci (ovvero crea duplicati del suo corpo e ci si trasferisce dentro). Il suo scopo è assorbire l'energia di una serie di entità note come sentinelle che sono a guardia di diecimila mondi diversi, mondi che voi dovrete conquistare per concludere il gioco. Tranquilli, non ve li dovete sciroppare tutti in un giorno solo, ci sono le password!

■ STAR GLIDER

Insieme a Ace II, è senz'altro il gioco più debole della collezione, che rimane peraltro a un livello altissimo. E' essenzialmente uno

spara e fuggi in tre dì, che utilizza (neanche tanto bene, direi) la grafica vettoriale solida. La storia è sempre la stessa, ovvero abbiamo un po' di alieni cattivi che invadono un pianeta (che non mi ricordo più come si chiama) e voi, nei panni del duo Katra - Jaysan dovete pilotare uno strano veicolo per trovare e distruggere lo Stargider appunto, che è uno speciale mezzo da guerra molto avanzato. Per quanto riguarda invece la rea-

lizzazione tecnica, si può dire che non è niente di sconvolgente, con i poligoni che si muovono decentemente e i puntini rappresentanti "il pavimento" che danno una falsa illusione di movimento alquanto sfasata. In definitiva, un prodotto "storico" che però non è necessariamente un classico.

■ ELITE

Forse uno dei giochi più coinvolgenti mai studiati. Sempre emulato e mai eguagliato è in definitiva un simulatore futuribile con tanto di commercio interplanetario e combattimento spaziale. Tutto quello che dovrete fare è guadagnare il più possibile, sopravvivendo ai vari assalti dei pirati (e magari diventandolo voi stessi - niente giochi copiati però!) e raggiungendo il grado di Elite, che è il più alto in una scala davvero lunga. Anche questa volta abbiamo la realizzazione in grafica vettoriale vuota però in bassa risoluzione che pur comportando un certo sfarfallio permette maggior dettaglio e realismo. Imperdibile.

■ ACE II

In assoluto il punto più debole del gruppo, ovvero un simpatico simulatore di "dogfighting" (duelli aerei) che in effetti potrebbero andare di moda in questo periodo. Buona la realizzazione della grafica, anche se a terra non c'è niente e terra e mare si alternano in maniera del tutto (o quasi) casuale. Bella l'idea dei due "cockpit" diversi graficamente, un po' meno per quanto riguarda la scelta del sonoro che consiste in un paio di WOOOSH, qualche bang e così via. In definitiva un prodotto un po' "povero" per una compilation di un certo livello. Divertente per un po'.

Una compilation così per il C64 è paragonabile a una compilation di mamma, bandiera e torta di mele per gli Stati Uniti. Voglio dire, come si fa a rinunciare ad una offerta così? Tetris The Sentinel e Elite da soli valgono il doppio del prezzo della compilation, e ci sono pure Starglider e Ace II che non sono da buttare. In questa epoca di usa e getta, niente di meglio (dei bastoncini del capitano) di qualcosa con delle basi solide per riaffezionarsi al C64.

■ TETRIS

Esiste per tutti i computer, ci hanno giocato in parecchi, è fonte di disturbo in molti uffici ed è uno dei coin-op più "gettonati" di tutti i tempi: è Tetris, e ci avrete giocato senz'altro. Ma che gioco è? Per tutti quelli che non lo sanno, dovete semplicemente far cadere dei pezzetti colorati dentro un pozzo e farli sparire allineandoli su righe orizzontali. Ogni volta che completate una riga, questa sparisce facendo cadere tutti i pezzi superiori (se ce ne sono). Se il pozzo si riempie, Game Over e buonanotte al secchio.

In definitiva, possiamo dire che come compilation è quasi il non plus ultra. Giochi niente affatto recenti, ma quasi tutti validi e soprattutto indispensabili per una softeca come si deve. Slurp!

GLOBALE

96%

E' TORNATO... PER PROTEGGERE GLI INNOCENTI
ROBOCOP 2
TM
DAL FILM OMONIMO, UNO SHOOT-EM-UP RICCO DI AZIONE E SUSPENSE TRA BREVE SUL TUO HOME COMPUTER.
Il seguito di ROBOCOP: continuano le vicende di un poliziotto-androide, ora impegnato a fermare il dilagare di una micidale droga e ad annientare una copia di se stesso, costruita per fini malvagi.
Disponibile anche per:
SPECTRUM
AMIGA/ATARI ST
LEADER
DISTRIBUZIONE
ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED
ocean
C64 solo su CARTUCCIA Lit. 69.000

TOMAHAWK PER AMSTRAD, CARTUCCIA L. 69.000

Am

NO EXIT

Non so, forse sono l'unico qui in redazione, però a me No Exit piace molto e lo gioco anche su Amiga. E' vero, forse è un po' monotono e i livelli sono pochi, ma è un gioco molto veloce. Un colpo dietro l'altro. E il fatto di non dover dare colpi a vuoto è interessante, perché è così anche nella realtà: più agisci senza pensare e più ti stanchi; è la filosofia dei saggi orientali, e in questo gioco c'è. Giocare contro un avversario poi è molto divertente, soprattutto quando si cerca di approfittare della "ginnastica" dell'altro per tirare i colpi più feroci!
Insomma, No Exit per me è un bel gioco, e poi sull'Amstrad è ben realizzato e veloce.

Bisogna dire che anche nei luoghi più sperduti della Terra succedono cose stranissime: boschi infestati da mostri, alberi dagli occhi scrutatori, ponti protetti da strane statue.
Voi siete un gran campione. Un campione di quella lotta che non si sa bene che lotta è. Semplicemente dovete tirare calci e pugni a più non posso e cercare anche di evitare i medesimi da parte dell'avversario. Siccome però anche voi siete umani (strano ma vero) potreste "sfasciarvi" completamente se il livello dei colpi dell'avversario diventa un po' troppo insostenibile e voi non siete in grado di pararli. Ma, come tutti sanno, la ginnastica fa bene, molto bene, soprattutto alle tasche di chi ha costruito le palestre, ma, siccome il gioco non è sponsorizzato né dall'American Countu-rella, né dallo Sportsman Club, la ginnastica farà bene solo a voi (e al vostro avversario) e vi servirà per riacquistare l'energia peduta. E' ovvio che mentre siete presi nel fare gli esercizi ginnici il vostro avversario (cattivo) potrà colpirvi, ma questo è il pegno da pagare. In No Exit avrete ben sei livelli da superare e vi garantisco che già dal primo livello il vostro avversario si fa "sentire" a gran colpi, e questo non può che aumentare la vitalità del gioco.
Perderete energia anche tirando colpi a vuoto. Giusto. Infatti se continuate a dare calci e pugni all'aria non farete nient'altro che perdere energia (anche nella realtà è così) e così pure se salterete da una parte all'altra dello schermo. Capite adesso perché è importante recuperare le forze con la ginnastica (che anche il vostro avversario farà di tanto in tanto).
Ancora tre cose fanno di No Exit un gioco davvero molto interessante. Primo il fatto di poter decidere le caratteristiche del vostro eroe. Potete infatti scegliere quanta forza ed energia dargli. E' chiaro che più forza gli date, e meno energia possiede. Avete cioè un 100% da dividere fra questi due parametri e poi un altro 100% da dividere fra vivacità e resistenza.
Secondo punto. Potete trasformarvi per tre volte nel corso di una partita in un mostro animalesco capace di infliggere all'avversario duri colpi.
Terzo: potete giocare contro un nemico... emh, amico! Ecco, questo è tutto... non avete via d'uscita.

PRESENTAZIONE 89%
Scelta fra uno o due giocatori, costruzione del "proprio" eroe, Dimostrativo. Tre opzioni semplici e fondamentali. Importantissima quella per dare i proprio paramentri all'eroe.

GRAFICA 80%
Come è logico gli sprite sono un po' cubettosi e forse troppo piccoli ma i fondali hanno un loro fascino. sarà che a me piace il blu...

SONORO 60%
Non ce n'è molto! La musichetta nelo schermo delle presentazioni e niente durante il gioco... solo versi!

APPETIBILITA' 75%
Non so se sarà appetibile all'inizio, ma se vi piace picchiare con un po' d'azione allora No Exito lo diventa.

LONGEVITA' 83%
Non è facile battere i vari nemici e benché i livelli siano pochi ne avrete per un po'.

GLOBALE 81%
Non male, malgrado gli sprite un po' piccolini, ma il gioco è veloce ed è divertente giocato in due.

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 6236872
GRANDE EMPORIO
STERLINO
VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870
HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA
BILIARDI
SLOT MACHINE
VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE
GIOCATTOLI
NOLEGGIO COSTUMI
CARNEVALE X ADULTI
NEW
CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE
NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO
STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA
DEL CLUB
GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO
MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI
MODELLISMO
SUBBUTEO
SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER
SKATEBOARD VISION
WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO
CARTOLERIA
VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

DA STACCARE E CONSERVARE

(GELOSAMENTE!)

TOP SECRET

Cari lettori,
non prendetevela con noi se nei numeri 51 e 53 mancava il Top Secret: la colpa non era certo nostra, si trattava anzi di una scelta redazionale dettata grossomodo da motivi di spazio (del resto ci siamo rimasti male noi per primi). Tralasciando le dolenti note, veniamo al dunque: il fenomeno console. Zzap! è adesso aperta anche a queste nuove macchine, per cui accoglieremo (e pubblicheremo) volentieri trucchi dedicati ad esse. Per il momento queste pagine dovrebbero offrirvi (salvo sorprese editoriali) alcuni "pezzi" molto richiesti; speriamo, con le prossime puntate, di riscattare questa rubrica dai recenti disagi. Vi salutiamo con una frase in stile Balle spaziali: "il vostro materiale ci è indispensabile per sopravvivere: speditecelo e pubblicheremo".
Naturalmente il recapito è:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

Saluti e joystick roventi dai vostri,
BBros

CABAL

(Ocean / C64)

Voi state giocando a Cabal, giusto? E magari avete anche bisogno di una "spintarella", no? E dovremmo pure darvela noi, ancor più giusto? MA CERTO, siam qui per questo! Rifilate al 64 un sadico reset mentre state giocando a un livello, e scrivete un bel SYS 2062. In un baleno, sarà caricato il livello successivo. Ratatatatatà!

Roberto Talotta - CZ

RAINBOW ISLAND

(Ocean / C64)

Per un gioco così carino, non potevo mancare un trucco meschino: Nello schermo dei titoli scrivete SEX (apparirà 1000) e tutti i diamanti che prenderete saranno in ordine di colore.

Roberto Talotta - CZ

BLACK TIGER

(US Gold / C64)

Al comando di questo spericolato eroe sicuramente vi succederà prima o poi di incocciare nei mostri di fine livello. Che volete, sono una dura realtà dei videogiochi; c'è però sempre un sistema per farli secchi. In questo caso:

1) Per liquidare le pietre quadre andate avanti sparando, e appena si spostano retrocedete continuando a spararqli addosso. Dopodiché, bloccatele a due per volta e distruggetele.

2) Quando tocca al drago, state sempre alzati anche quando vi viene addosso, e sparate in continuazione, anche quando va dietro al muro.

3) Per affrontare il demone dovete in primo luogo avere l'arma più potente, e quindi muovervi in continuazione sulle scale mentre gli sparate.

Roberto Talotta - CZ

CYBERNOID

(Hewson / C64)

Scommetto che il vostro astrorobot ha la pressione dell'olio un po' bassa (perchè non avete dato abbastanza vitamine al joystick). Niente paura: tra poco strabilierete, perchè vi dirò i tasti magici per attivare un favoloso CHEAT! Pronti? Via: i tasti sono S E X Y (moralistico, eh?).

Roberto Talotta - CZ

TURRICAN

(Rainbow Arts / C64)

E' naturale che qualcuno si diverta con questo megagioco, ed è altrettanto naturale che i meno bravi si divertano un po' meno a fungere da bersagli! Per tutti, comunque, c'è un trucco da "collezionisti": sparate saltando all'inizio e durante il gioco nelle parti alte e basse. Apparirà una pietra che - se colpita - vi darà una bel po' di armi da raccogliere.

Roberto Talotta - CZ

AFTER THE WAR

(Dinamic / C64)

Anche questo truculento programma spagnolo sta per non avere più segreti. Tanto per cominciare, il codice della seconda parte è 7731. Per quello che riguarda una pioggia di calcolazioni per il videogiocatore, vi suggerisco le seguenti POKE. Parte prima: POKE 51715,173 per le vite infinite; POKE 35675,173 per tempo infinito; POKE 42480,173 per avere energia infinita; SYS 32771 per ripartire. La parte seconda vuole un trattamento diverso: POKE 15408,234 e POKE 15404,173 per vite infinite; POKE 15336,173 per tempo infinito; SYS 16384 per ripartire.

Roberto Talotta - CZ

• MOONWALKER •

(US Gold / C64)

E così, anche per questo "gioco come nessun altro", è giunta l'ora fatale di arrendersi a un giocatore troppo bravo nel barare.

Tanto per iniziare: negli schermi dove c'è la moto-auto-moto sull'acqua lasciate sempre giù il diamante più vicino all'uscita - che prenerete per ultimo - per non rovinarmi il fegato.

Tanto per continuare: nel penultimo schema, quando tutti vi sparano addosso, fermatevi (anche se la tentazione di spaccar tutto è fortissima) e muovete il joystick verso l'alto per circa sei secondi.

Tanto per finire: nell'ultimo schema (arrivarci!) uccidete prima il nemico in alto che ha un colore diverso, per poi occuparvi degli altri. Attenti però a non scaricare troppo in fretta il vostro rottame di laser: usatelo il minimo indispensabile.

Andrea Valiensi - Montecatini(PT)

IRON MAN'S
OFF ROAD CHALLENGE

(Virgin / C64)

Questo bel gioco in stile Super Sprint non è esente dalla sua parte di trucchetti perfidi e schifosi. Per barare vergognosamente dovete semplicemente prendere tre giocatori (anche se siete soli) e giocare all'impazzata. Se vincete, tutto bene, ma se qualcuno dovesse arrivare ultimo dovete solo aspettare il tempo scaduto - e il fatale GAME OVER - per poi premere fuoco e ricominciare con due crediti. Questo trucco funziona sempre e vi permetterà di proseguire all'infinito semplicemente cambiando macchina in caso di sconfitta.

Marco Fabbri - BO

MONTY PYTHON'S
FLYING CIRCUS

(Virgin / C64)

Uff! Che barba: sempre nella tabella dei punteggi dovrete scrivere ANNE CHARLESTON per non pagare più le rate della macch... per avere vite infinite. Che fine hanno fatto i bei cheat modes alla Giapponese che permettono di modificare metà gioco?

DELIVERANCE
Stormlord 2

(Hewson / C64)

In diretta dalla Grande Sala Dei Trucchi Barbari E Bacucchi spediamo in diretta sulle vostre pagine di ZZAP! i codici per questo seguito di Stormlord:
Secondo livello: RJEEF3EF
Terzo livello: AS3AF3UK
E divertitevi!

Daniele Spolaore - PD

TURRICAN

(Rainbow Arts / C64)

Mentre siamo in attesa del promettentissimo seguito di uno dei migliori shoot'em-up mai visti sul 64, ecco un paio di POKE di contorno che vanno ad aggiungersi a quelle pubblicate in precedenza.
Resettate durante il gioco e inserite:
POKE 2932,173 per tempo infinito
POKE 4035,173 per giocatori infiniti
SYS 2275 e godetevi i risultati

Christian [illegible] - Como

TUSKER

(System 3)

State sbavando per la soluzione completa? Beccatevela!

PRIMO LIVELLO
All'inizio andate verso sinistra e imboscatevi il coltello, la borraccia, l'acido e l'orologio. Entrate nella caverna dove due primitivi ostruiscono l'entrata, passateli a tutta birra e ammazzate lo stregone. Con un poderoso destro (di piede) aprite la cassa e raccoglierete automaticamente un libro. Ora levate le tende e entrate nell'acqua, poi navigate verso destra fino a trovare un cocco + drillo che si diverte a sbarrarvi la strada. Fatelo secco con il colt e quindi proseguite ulteriormente sulla destra per finire presso una porta vigilata da un indigeno. Entrate cuccandovi il machete e l'oro, e usate il libro con la mappa che vi illustrerà la strada da seguire. Uscite dalla caverna, dietro cui troverete una macchia verde sulla quale dovrete infierire con il vostro machete di fresco furto. Entrate nel buco testè aperto camminando verso destra e prestando attenzione alle scimmie sugli alberi. Troverete il bestione incatenato, e quindi usate l'acido sulla ferraglia che lo avvince. Gentilmente, il "coso" si sposterà lasciandovi liberi di passare al secondo livello.

SECONDO LIVELLO
Andate a destra, tenendovi in basso nel primo schermo per non far apparire lo zombi, e proseguite fino ai teschi rimbalzanti. Prendete la chiave e tornate a sinistra, entrate nella capanna dove troverete una porta per cui passare. Dopo questa porta proseguite verso destra fino ad una porta con catenaccio da aprire con la chiave. Dopo un altro poderoso destro (stavolta di mano) potrete passare e troverete un flacone. Ora tornate a sinistra e passate per la porta, seguite il corridoio e finirete in una stanza dove dovrete prendere la fionda. Camminate ancora verso sinistra e troverete uno stregone in compagnia di un morto. Grazie alle poderose virtù del flacone che gli darete, lo stregone farà risorgere il morto e vi ricompenserà con una bella chiave. Uscite, recatevi presso la porta che si chiude con la griglia, consegnate le chiavi al custode che vi lascerà passare al terzo livello.

TERZO LIVELLO
Filate verso sinistra ed entrate nel passaggio roccioso. Ancora a sinistra fino ad una porta sbarrata da un idolo. Mettetevi lì vicino e lasciatevi morire di sete (buona questa - ndWB): l'idolo si leverà dai tacchi lasciandovi liberi di passare. Se volete bere usate la fontana a sinistra, dato che quella a destra contiene sostanze nocive per la vostra buona salute. Entrate nella porta presso cui svolazzano gli insetti, dirigetevi al centro e arraffate la statuetta MOLTO IN FRETTA. Andate ora nella stanza della pianta carnivora e cercate di prendere l'altra statuetta senza farvi beccare. Adesso omaggiate di una vostra visita la mummia (che vigila su una cassa) e beccatevi la terza ed ultima statuetta. Entrate nell'ultima stanza e prendete la tavola, e quindi passate alla stanza dell'altare, che precede quella dove avete trovato l'ultima statuetta. Ora mettete la statuetta più scura nella fessura in alto, quella chiara nella fessura in basso, e l'ultima statuetta nella fessura mediana. Si aprirà così una porta, in cui dovrete chiaramente entrare, che vi porterà su uno strapiombo. Poneteci sopra la tavola e andate a destra trovando così una bilancia. Lasciateci sopra l'oro e andate pure ad ammirare il cimitero degli elefanti. Complimenti!

Luca Agoglia - AT

Pilota! se ti sei stancato di girare sempre nella stessa pista o a sterzare sempre nella stessa direzione, allora. . .

PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

VIVRAI LE EMOZIONI E I BRIVIDI DEI PILOTI DI FORMULA 1 CON IL PIU' ESALTANTE VIDEOGAME AUTOMOBILISTICO MAI REALIZZATO

WARM UP

Versione C-64

Versione Amiga

GENIAS

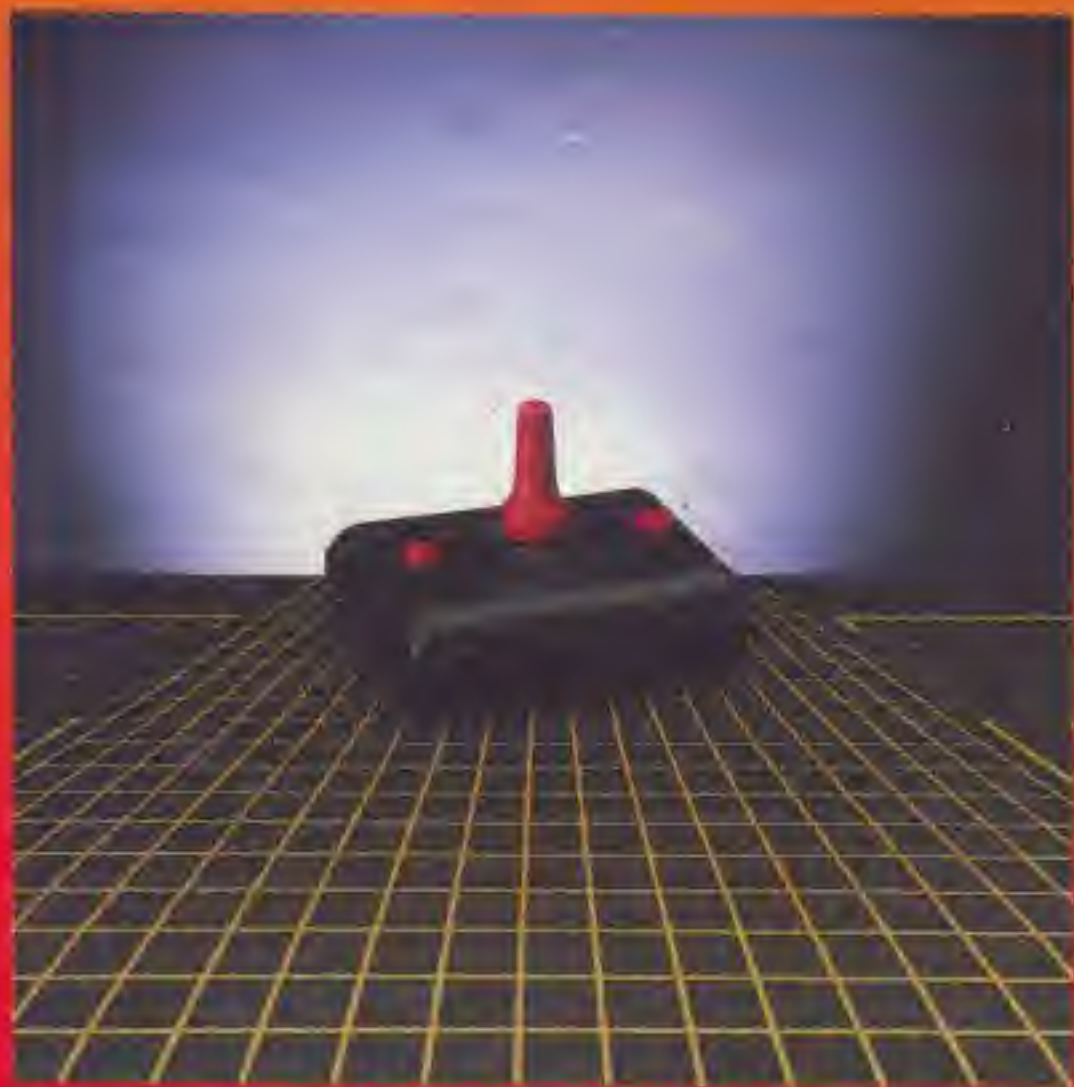
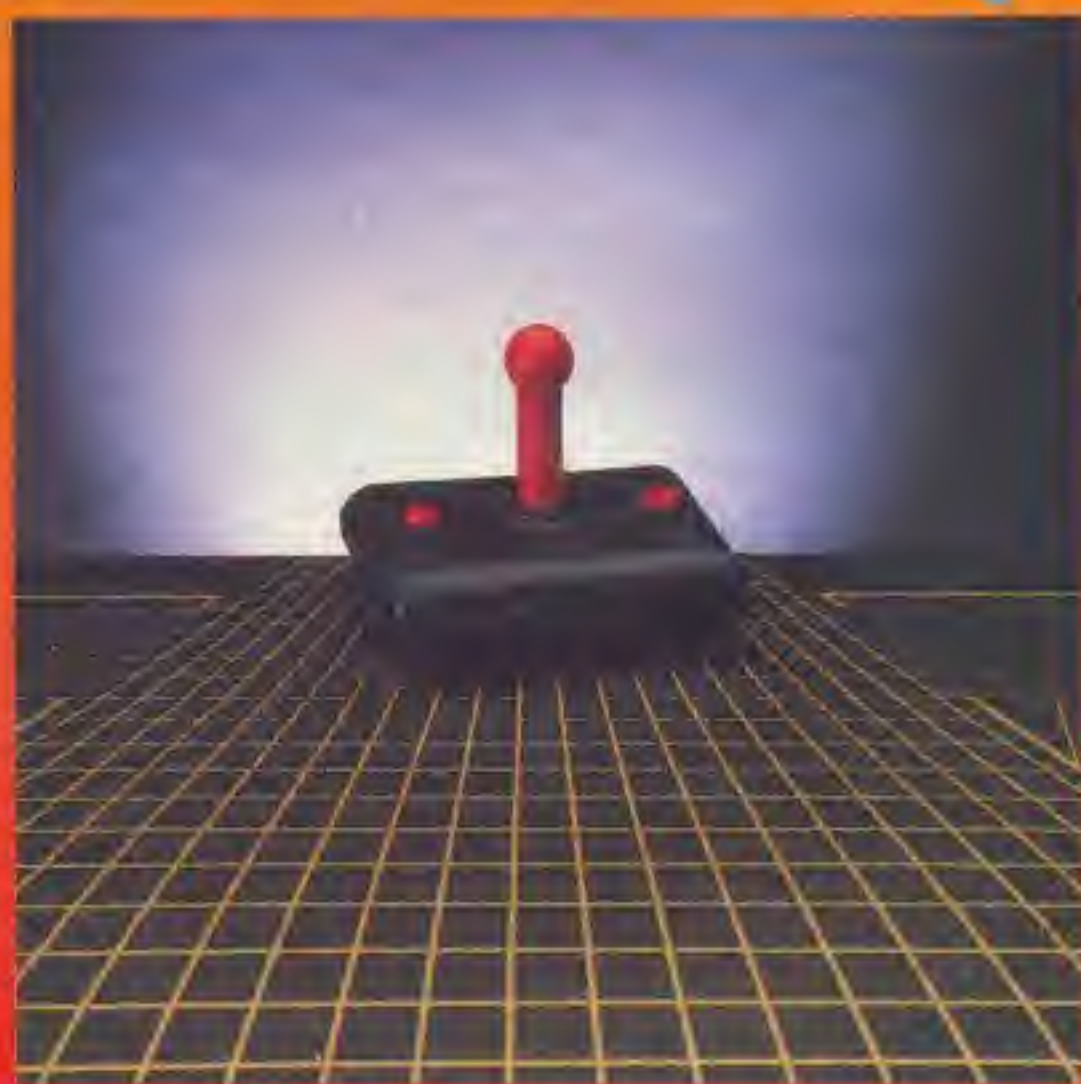
PRESTO DISPONIBILE NEI MAGGIORI FORMATI

La Genias si riserva il diritto di apportare miglioramenti e/o modifiche al programma, caratteristiche e grafica, in qualunque momento, senza preavviso.

★ GRAFICA BITMAP
★ 50 FRAMES AL SECONDO
★ 8 DIFFERENTI TRACCIATI F1
★ SCROLL FLUIDO MULTIDIREZIONALE
★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE

★ GRAFICA VETTORIALE
★ 25 FRAMES AL SECONDO
★ DIVERSE ESALTANTI PROSPETTIVE
★ TUTTI I TRACCIATI DEL MONDIALE F1
★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE.

Distribuito in esclusiva da **SOFTEL**

Via A. Salinas,51/B - 00178 ROMA Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

GOLDEN AXE

(Virgin / C64)

Bene, bene: i programmatori si beccano una bella bocciatura, visto che per questa attesa conversione hanno riciclato lo stesso cheat di Turbo out run! Infatti, basta mettere il gioco in pausa con il classico RUN STOP e premere il tasto ":)". Bello sforzo: si sono limitati a cambiare il tasto; comunque, questo vi permetterà di passare schema senza colpo ferire.

MCC Software 1990

ATOM ANT

(Hi Tec / C64)

Questo personaggio di Hanna & Barbera si è visto dedicare un giochino abbastanza bistrattato dalla critica (un clone di Bomb Jack, in pratica). Chi, comunque, volesse cimentarsi in una sfida bombarola potrà farlo semplicemente resettando e scrivendo POKE 17499, 173, per iniziare poi il gioco con una classica SYS 8192.

Danilo Del Grosso - Roma

ndWB: hai pienamente ragione per quel che riguarda le foto; al momento attuale abbiamo pochi indizi sul colpevole, e Sherlock Holmes non vuole lavorare per noi. Stai sicuro, comunque, che farà una triste fine nel disintegratore di Atom Ant!

Ms PACMAN

(Atari / LYNX)

Durante il gioco premete Restart per mettere in pausa il gioco e poi contemporaneamente i pulsanti A, B e l'opzione 1 e un simbolo di speed-up apparirà in alto. Se non vi riesce subito, provate a fare così: premete insieme i tasti A e B e poi una frazione dopo il tasto opzione 1, tornate al gioco e premete A o B per avere una Ms Pacman velocissima per almeno 15 secondi.

KLAX

(LYNX)

Selezionate il livello 11 (il più alto) prima di cominciare a giocare. Giocate come al solito e chiaramente dovrete riuscire a formare una grande croce o una x. I vostri sforzi saranno premiati con un bonus di 700.000 punti e salterete al livello 56!

TURRICAN

(Rainbow Arts / C64)

Ancora lui, del resto come potrebbe evitare di far parlare di sé un gioco del genere? Beh, se volete sapere un sistema semplice semplice per avanzare di livello senza colpo ferire basta premere due tasti... Quali? Due tasti esclusivi del 64: il RESTORE e il COMMODORE. E vai col gioco facile!

Filippo "Heavy Group" Ballochi - Arese

GATES OF ZENDOCON

(LYNX)

Nello schermo della password inserite TRYX. Premete e tenete premuta la diagonale basso destra sui tasti direzionali e vi troverete su un piano del livello. Entrate nello gateway alla fine del livello, il livello successivo vi riserva una sorpresa: avrete tutte le armi e incontrerete Dave, RJ, Lil Peter, Big e Tom, ovvero i ragazzi coinvolti nello sviluppo del Lynx! Dopo tutto questo inserite ZETA nello schermo della password e raggiungerete l'isola perduta!!!

ROBOCOP

(Nintendo NES)

Dopo che Robocop è stato ucciso, premete A, B, SELECT e poi START. Sarete a questo punto riportati allo schermo di presentazione con i 'continue' infiniti! Questo tip ci viene nientepocodimeno che dagli USA, grazie a Derek Godat dell'Indiana.

E-MOTION

(US Gold / C64)

[illegible] non ce la perdonerà mai! Dopo aver [illegible] la versione per 64 del suo gioco con un "bel gioco fatto male", ci permettiamo perfino di pubblicare delle POKE una più cattiva per [illegible] per trasformare il suo capolavoro in una [illegible] gia scompagnata! Ah, queste [illegible] di videogiochi!

POKE 33653, 0-80 (Livello iniziale)
POKE 33639, 1-255 (Numero di vite iniziali)
POKE 33634,0 (Vite infinite)
POKE 34993,240 (Le sfere non esplodono mai)
POKE 36261,240 (Due atomi di colore diverso non danno più origine ad un altro)
POKE 40726,173 (L'esplosione di una sfera non decrementa l'energia)

Aarghh! E la SYS dov'è? Dimenticavo di dirvelo: per usarla ci vuole una cartuccia col freezer!

[illegible]

STRIDER

(Sega MegaDrive)

Volete avere un'opzione per continuare? Semplice, una volta morti (e mentre il cattivone sta ancora ridendo) premete i seguenti tasti in questo ordine: A, C, B, C, A e Start.

VALIS II

(PC ENGINE)

Se premi i seguenti tasti in ordine avrai il test del sonoro e uno screeen delle opzioni: su, I, Select, II, giù, Run.

CASTLEVANIA

(Nintendo GAMEBOY)

Abbiamo lavorato sodo per scoprire le vite infinite... Primo livello: Con la frusta 'energizzata' colpite il simbolo con la palla di fuoco e l'1-UP cadrà al suolo. Secondo livello: Correte e saltate sopra tutte e tre le piattaforme in movimento, ma non usate la vostra frusta in giù. Terzo livello: Aspettate che il tetto cada, poi colpite quattro volte la torre. Tornate subito indietro correndo verso la 'torcia', saltate e via di frusta per prendere l'1-UP.

SATAN

(Dinamic / C64)

Eccovi un trucchetto gobbo per imboscarvi cento bei milioncini di dollari da una zia russa. Si tratta, in breve, di premere SHIFT LOCK più CTRL più Q più A, e diventerete in un baleno ricchi sfondati.

Lorenzo Tomadini - Tolmezzo (UD)

RICK DANGEROUS 2

(MicroStyle / C64)

Il primo era bello e difficile, questo è un po' meno bello e difficile, ma non dovete cero farlo muffire in soffitta per questo. Tiratelo dunque fuori e scrivete in perfetto francese: "voglio vivere". Come? I videogiochi sono tutti (o quasi) in inglese per cui non sentite il bisogno di impararlo. Beh, scherzavo: la risposta è "Je veux vivre". Divertitevi pericolosamente!

BLACK TIGER

(Capcom-US Gold / C64)

Il nostro stranissimo ma potentissimo guerriero in questo gioco di piattaforma multiscorrimento ha la pressione di vitamine un po' bassa; che ne direste di alzargliela un POKEttino? Presto fatto: appena la scritta "GET READY" mostra il suo brutto muso, uccidetela vigliaccamente con un reset e scrivete POKE 36459,173: SYS 32791. Dopo il fatidico RETURN, vi troverete invulnerabili o quasi tutto!

Salvatore Costanzo - Cosenza

ROBOCOP

(Ocean / C64)

Il nostro cyberpoliziotto potrebbe aver la vita dura nel secondo livello, ma niente paura: è sufficiente appiccicarsi a una parete (anziché salire le scale) e iniziare a muovere il gioistic verso su/destra, destra, giù/destra, giù. Con questa specie di movimento semirotativo dovreste riuscire in pochi secondi a passare attraverso il muro, proprio come un autentico fantasma: e non dovrete nemmeno temere di perdere la vita. Affrettatevi, offerta speciale limitata!

The king of videogame alias
Leandro Domenicale
Villafranca padovana (PD)

NINJA SPIRIT

(PC ENGINE)

Durante lo schermo dei titoli premete questi tasti in ordine per accedere a qualunque livello: II, I, II, II, I, II, Select, Start.

TIME MACHINE

(Vivid Image Dev. / C64)

Il nostro professor Potts da oggi avrà la vita più facile: eccovi due trucchi due diretamente dalla casa produttrice.
Quando appare lo schermo dei titoli, e prima che cambi, dovete scrivere più in fretta che potete "Vivid Image" (che megalomani!). Questo vi permetterà di esplorare a piacere le zone temporali, anche senza averle create prima, con la semplice pressione del tasto numerico corrispondente (es.: tasto 3 per zona 3). Niente da dire: interessante per esplorare tutto. Forse però un po' di vite in più farebbero comodo... Ma dov'è il problema? Resettate, sempre allo schermo dei titoli, e digitate:

POKE 31616,173
SYS 51712

Altro che qualche vita in più... Queste sono infinite!

TETRIS

(Nintendo Game Boy)

La volete una variazione sul tema che vi permetta di sudare anche se siete dei veri campioni? Beh, premete 'giù' e 'start' mentre siete nello schermo introduttivo. Vedrete apparire un cuoricino, e questo vorrà dire che siete nel 'modo super veloce'.
Buona sudata!

DOUBLE DRAGON 2

(Virgin / C64 cassetta)

Se a qualcuno interessa ancora questo non più tanto nuovo (e nemmeno esaltante) picchiaduro della Virgin/Mastertronic, forse gli farà piacere sapere che funziona il classico trucco del mandare avanti il registratore al livello desiderato. In queso caso potete mandare il C2N al numero 64 per caricare il quarto livello subito dopo il primo (s'intende, però, che quest'ultimo dovete completarvelo da soli)

MIDNIGHT RESISTANCE

(Ocean : C64 cassetta)

Il trucco di mandare avanti il registratore non è certo nuovo, e molti lo avranno scoperto già su Batman The Movie e, dopo un po', anche su Cabal. Guarda caso il trucco funziona anche per questo Midnight Resistance (guarda ancora più caso, sempre della Ocean) solo che stavolta c'è qualche dettaglio differente. Per caricare un livello a scelta non dovete per forza completare il primo, ma solo premere il tasto INST/DEL. Tuttavia alla fine del caricamento non vi rirovate con le vite infinite, ma solo tutte le vite disponibili alla partenza.

Per rimediare vi forniamo qui sotto il numero di giri a cui dovete mandare il Datassette per caricare il livello che desiderate.

1	0
2	28
3	42
4	46
5	70
6	83
7	96
8	108
9	120
Fine	133

Guardateveli pure tutti uno per uno e poi fateci sapere se vi sono piaciuti...

POWER DRIFT

(Activision / C64)

Forse ben pochi avranno bisogno di un trucco, vista l'eccessiva facilità del gioco (che, del resto, ha ben altri meriti, tra cui la grafica velocissima e dettagliata), ma, diceva un saggio, non si sa mai cosa può servire per cui orecchie tese e occhi sgranati! Mentre salite o scendete una collina, rimanete costantemente al centro della strada (anche se vedete che vi arriva proprio contro un camion più grande del video): gli avversari si scosteranno sempre lasciandovi passare incolumi. Fiuu, che paura!

Tony Belcuore - Milano

TOTALL RECALL

(Activision / C64)

Urca! Non abbiamo fatto a tempo a fare la recensione che c'è già in giro il cheat mode. Nella tabella dei punteggi (non ci siete entrati? Vergogna!) scrivete LIFE STILL GOES ON e il bordo diventerà bianco (yuck!). Nella prossima partita potrete "skippare" i livelli semplicemente premendo F1 e poi la freccia sinistra. Il prossimo quadro caricherà e se volete giocarlo premete di nuovo F1 quando appare la scritta SKIP LEVEL. Se volete andare invece più avanti premete ancora la freccia sinistra e così via.

POWER DRIFT

(Activision / C64)

Forse ben pochi avranno bisogno di un trucco, vista l'eccessiva facilità del gioco (che, del resto, ha ben altri meriti, tra cui la grafica velocissima e dettagliata), ma, diceva un saggio, non si sa mai cosa può servire per cui orecchie tese e occhi sgranati! Mentre salite o scendete una collina, rimanete costantemente al centro della strada (anche se vedete che vi arriva proprio contro un camion più grande del video): gli avversari si scosteranno sempre lasciandovi passare incolumi. Fiuu, che paura!

Tony Belcuore - Milano

SUMMER CAMP

(Thalamus / C64)

E' il festival dei cheat modes nella abella dei punteggi! Questa volta dovete inserire nel solito posto (non ridete, stupidi) CALAMITY con la vostra brava tastiera e via con topi infiniti. Contenti?

GOLDEN AXE

(Virgin / C64)

Guarda chi si vede: la nostra medaglia d'oro di novembre. Non cominciate però a farvi troppe illusioni quanto segue è solo una serie di consigli da seguire per superare più facilmente i vari livelli.

Ah, è vero! Se per caso riusciste ad arrivare in fondo preparatevi a un piccolo shock. Sembra, infatti, che in buona parte delle copie la Virgin abbia "dimenticato" il livello finale con Death Adder in persona, ma non la sequenza di chiusura, per cui subito dopo il quarto livello apparirebbe la schermata di congratulazioni. Se è il vostro caso aspettate a montarvi la testa e chiedete alla casa una copia completa.

Ma veniamo ai nostri consigli. Il sistema di combattimento permette tre tipi di attacchi: da fermo, in volo, in velocità. Per il primo c'è ben poco da dire: a seconda delle direzione data al joystick viene fuori un calcio o un colpo con la spada. In entrambi i casi dovete badare sopratutto a premere il fuoco subito prima che un nemico arrivi a tiro, in modo da batterli sul tempo e poi avvicinarvi con decisione per stenderlo.

Il colpo volante è decisamente la mossa più efficace, ma richiede da parte vostra un attimino di pratica per poter attaccare senza fallire miseramente il bersaglio. Il motivo di tutto questo è semplice: questa è LA mossa da usare con i mostri più grossi (ce ne sono due per livello), ma in caso di colpo anticipato o ritardato sareste alla mercè del cattivone di turno. Una volta che avete imparato ad utilizzarla, preferibilmente con un salto diagonale, ricordatevi di indietreggiare subito dopo aver steso il mostro.

L'attacco in velocità (che poi non è altro che una testata o una spallata) non è sicuramente efficace come un colpo al volo, ma si arrangia bene. La sola controindicazione è la seguente: non usatela con gli scheletri, non vi danno il tempo di attaccarli così. Inoltre non usatela troppo neanche contro i grossi mostri a meno che siano troppo veloci da impedirvi di saltar loro addosso con sicurezza. Il motivo è semplice: ci mettereste due ore a finirli.

Oltre a combattere a piedi potete cavalcare il draghetto per facilitarvi la camminata. Si tratta solo di fregarlo a qualcuno e poi saltarci sopra. Attenti, però, che i nemici possono ri-rubarvelo con la stessa tattica per cui, prima di usare il suo alito pesante su qualcuno, assicuratevi di essere sulla stessa linea orizzontale.

Se poi il draghetto ha la fiammata semplice e non la palla di fuoco, calcolate anche uno sprite circa di distanza prima di premere fire (e ricordatevi che, se volete, potete tirare spallate addirittura col drago!).

Tra un duello e l'altro troverete dei nanetti con delle pentole magiche: prendeteli a calci e vi daranno un carico di energia o un livello extra a seconda del colore del loro vestito (verde nel primo caso, blu nel secondo). Cercate, appena si fermano, di colpirli con tre calci uno dietro l'altro per avere altrettanti bonus in una volta sola (non è facile, ma cosa costa provare?).

Sappiate che la magia è la vostra migliore alleata contro i mostri grossi, specialmente quelli di fine livello. Proprio a questi (e in particolare modo ai cavalieri) dovete riservare il trattamento speciale: usate la parte alta o bassa dello schermo per avere maggiori possibilità di colpirli.

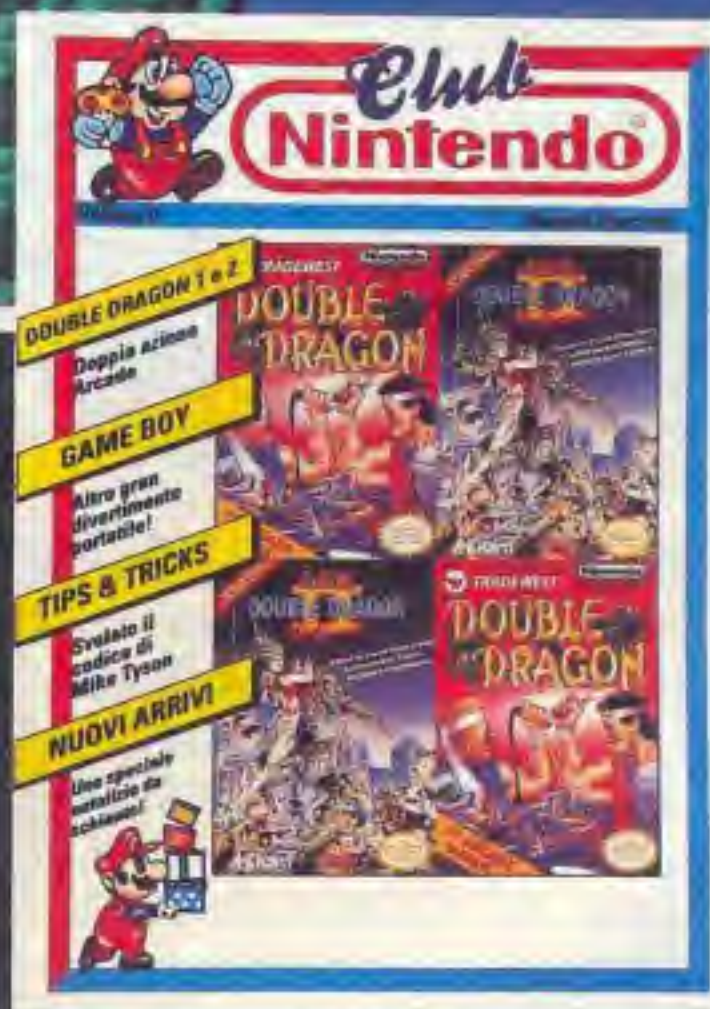
Per questa volta penso che possa bastare. Picchiate e divertitevi!

IVAN "IRON MAN"'S OFF ROAD CHALLENGE

(Graftgold / C64)

La conversione da coin-op dal nome più lungo del momento costringerà sicuramente il nostro funambolico Bonaventura a gingillarsi col Mac per farlo stare in una finestra sola. Gli faccio i miei migliori auguri (anche in concreto perché ha accorciato un pochino il nome lo stesso) e vi propongo invece un semplice ma utile consiglio per andare un po' avanti in questo pazzo gioco di corse. Quando siete in testa e state per tagliare il traguardo (non è poi così difficile, vero?), fermatevi ad aspettare il computer e bruciatelo solo di qualche decimo. Così facendo vi prenderà per un campione da quattro soldi e se la prenderà comoda nella corsa successiva. Ricordatevi anche che non appena avete la macchina pompata al massimo gli avversari diventano decisamente più duri: pensateci due volte, dunque, prima di prendere l'ultimo power-up disponibile.

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME ____________

COGNOME ____________

DATA DI NASCITA ____________

VIA ____________ N. ______

LOCALITÀ ____________

CAP ______ PROV. ______ TEL. ______

FIRMA ____________
(di un genitore per i minorenni)

Z

U.S. GOLD PER C 64, SOLO DISCO L. 59.000

DRAGON STRIKE

64

ROBIN

La presentazione di Dragonstrike è stupenda, con delle "cartoline" con su i vari draghi in regalo nella confezione, un sacco di belle schermate fisse e un bel po' di testo che crea atmosfera. E' un peccato però che questa attenzione al dettaglio non sia estesa al nucleo del gioco vero e proprio, il simulatore. Il volo in sé stesso è molto limitato dal lato grafico, in effetti il paesaggio quasi non esiste! Attaccare le navi è molto difficile poi, mancando un concreto riferimento per l'altitudine (quando scrive "sei basso" sei già bello e spalmato per terra!). Devo ammettere però che é divertente giostrare nel cielo ammazzando lucertoloni a destra e a manca. Il sonoro è abbastanza ispirato per quanto riguarda il ruggito (chiamiamolo così) del drago, il resto però non è niente di eccezionale. Nonostante una mancanza di profondità nelle missioni, è molto giocabile, insolito e meritevole di attenzione.

IL mondo magico di Krynn è sotto pressione grazie (si fa per dire) all'esercito dei draghi della Regina Nera (per gli amici Takhisis) e l'unico modo di liberarsi della scomoda presenza è utilizzare un pugno di uomini coraggiosi a bordo di alcuni draghi buoni armati delle poderose Dragonlance (mi raccomando, non dragonlance nel senso di dragonalabarde, dragonspade o dragoncoltelli o che so io ma nel senso di "Dregonlens", mi sono spiegato? Okkei, uozzammerica tudei), capaci di squartare in due il più grosso dei leviatani in un colpo solo. Per l'appunto voi siete uno di questo coraggiosi uomini a bordo di draghi eccetera eccetera (chi l'avrebbe mai detto!) e siete per giunta un novellino.

Volando sui maxilucertoloni in venti e più missioni, incontrerete non sono draghi cattivi (bianchi, neri, verdi rossi e blu al contrario dei buoni che sono metallici) ma anche navi, castelli, wyvern, draconici e cittadelle volanti (contro le quali potete anche spiaccicarvi se ciò vi fa piacere).

Lo schermo è dominato da una vista in 3D dalla vostra sella, con la Dragonlance che punta in avanti (può anche essere rimpiazzata da un semplice mirino). La forza, la velocità, l'altitudine e la direzione del vostro drago sono indicati in varie parti dello schermo , mentre una sfera di cristallo agisce da radar. Sia voi che la vostra cavalcatura avete energia limitata che però può essere ricaricata da speciali "bonus guarigione" (la "pozione blu?")

Il joystick controlla il volo del drago mentre la lancia viene mossa tra-

mite tastiera. I draghi buoni possono usufruire di due ármi "a fiato", una "tipica" (un lampo, un cono di ghiaccio e una fiammata) e una gassosa (che non mi ricordo in questo momento, ad ogni modo niente SCUD). Il drago automaticamente tenta di mordere o artigliare quelli che gli passano sotto mentre voi fate lo stesso con quelli che passano sopra (beh, non a morsi e manate, ovviamente, con la spada!).

L'idea di pattugliare i cieli come un cavaliere Solamnico suona bene. I paesaggi in 3D sono abbastanza poveri (beh, diciamo non ci sono...) e la sensazione di volo tutto sommato è abbastanza buona, così come gli sprites e tutto quello che riguarda la grafica vera e propria. Quello però che non mi va giù però e lo schema di colori: un verde bello vivo e un blu squillante sono colori completamente inappropriate per delle battaglie furiose e sanguinolente a bordo di fieri leviatani descritte meravigliosamente nelle novelle — sarebbero andati bene dei grigi scuri, un rosso intenso e un cielo tempestoso che ben si adattano all'atmosfera inquietante dei racconti originali piuttosto che una palette da Alice nel paese delle Meraviglie — semplicemente i colori primari del C64 non vanno bene (speriamo nel GGM)...
Lo stile di gioco è abbastanza semplice e immediato, anche se il controllo della lancia è un po' inappropriato (o la lasci lì o la fai muovere da un amico). Tutti i draghi comunque si assomigliano, ma è sempre meglio che andare a caccia dei soliti SAM, carroarmati, fabbriche e MIG, soprattutto di questi tempi.

PRESENTAZIONE 91%
Magnifica confezione, un sacco di schermate statiche molto molto efficaci e accesso al disco un po' pesante.

GRAFICA 65%
Non molti fondali ma buona animazione dei personaggi.

SONORO 35%
Musichetta mediocre ed effetti minimalisti.

APPETIBILITA' 77%
Semplice e intuitivo...

LONGEVITA' 70%
Ma anche un po' noioso.

GLOBALE 73%
Un buon simulatore presentato stupendamente.

ESCAPE FROM Colditz®

BASATO SUL POPOLARE GIOCO DA TAVOLO

GIBSONS GAMES

FUGGIRE DA UN CAMPO DI PRIGIONIA NON E' UNO SCHERZO !

In omaggio il libro 'COLDITZ' scritto dal Maggiore Pat Reid

Durante la II Guerra Mondiale, non vi erano altri campi di prigionia come il castello di Colditz.
Esso fu designato come "Sonderlager" o prigione speciale, per gli ufficiali alleati che avevano tentato di fuggire da altri campi. Il tuo compito, è quello di aiutarli a ritrovare la libertà. Usando i tuoi quattro uomini per scassinare porte, scavare tunnel e sviare le pattuglie, sperimenterai l'impossibile.
Con l'ingegno, l'astuzia e un po' di fortuna, cerca tutte le strade possibili per fuggire, anche se dovessi marciare travestito da tedesco!!!

CARATTERISTICHE:
- Una accurata riproduzione della mappa del castello di Colditz, contenente oltre 200 stanze da scoprire ed esplorare.
- Controllo simultaneo di 4 differenti personaggi.
- Movimenti indipendenti dalle pattuglie e del corpo di sorveglianza.
- Scrolling a pieno schermo.
- Numerosi oggetti da accumulare e da usare.
- Un concetto originale di gioco interattivo.

DISPONIBILE PER AMIGA, ATARI e COMMODORE 64

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA
SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

Digital Magic Software

5 MIDWOOD HOUSE • MIDWOOD STREET • WIDNES • CHESHIRE WA8 6BH •

EDD THE DUCK

Un giochino senza pretese, ma soprattutto un giochino divertente e piacevole. In effetti, pur non brillando particolarmente per originalità (lo schema ricorda effettivamente Rainbow Islands anche se poi le cose da fare sono diverse) si può dire che è innegabilmente divertente, rilassante e ben realizzato. Vi terrà senz'altro occupati fino a che non lo finirete, poi non so...

Tempo fa (beh, diciamo MOLTO tempo fa), in uno dei tanti commenti di Run The Gauntlet della Ocean scrissi qualcosa a proposito del fatto dei videogiochi ispirati a programmi televisivi da noi non trasmessi. Ebbene, dopo così tanto tempo mi capita di nuovo un casi simile, solo che questa volta si tratta di cartoni animati o qualcosa del genere.
In poche parole questo Edd The Duck racconta di uno strano papero con il ciuffo verde che ha una sua particolare serie di cartoni sulla rete inglese BBC. Il videogioco infatti dovrebbe essere una delle puntate-tipo (a quanto dice il manuale), ad ogni modo è un platform-game a scroll verticale che ricorda molto da vicino la realizzazione di Rainbow Islands anche per la sua capacità di saper unire la grafica in alta risoluzione a quella in bassa per gli sprites.
Voi appunto impersonate Edd The Duck che deve attraversare le tre sezioni principali della BBC, ovvero (come tutti sanno) l'ufficio delle previsioni del tempo, l'ufficio degli effetti speciali e la sezione della TV dei ragazzi.
In ognuno di questi tre quadri deve raccogliere venti stelline che gli permetteranno di ottenere l'accesso ai livelli seguenti, il problema è che le stelline sono guardate a vista da nemici di tutti tipi, orsacchiotti, pesci volanti, manone di mezzibusti e persino arturiani scritturati appositamente dalla BBC per questo show (però, deve averne di agganci quell'Edd!). Fortunatamente però tutta questa gente può essere messa fuori combattimento, non in maniera violenta si intende visto che Edd è un personaggio per bambini, tramite il lancio di una palla di neve che li "surgelerà" momentaneamente permettendo al papero di passargli davanti per un certo periodo impunemente. Sfortunatamente però queste palle di neve hanno una gittata molto corta visto che come tutti sanno, in uno studio televisivo fa molto caldo e quindi si squagliano "al volo" dopo poco.

Come originalità senz'altro non ci siamo, il platform game è uno dei generi più vecchi e questo non offre niente di sconvolgentemente nuovo, devo dire però che si lascia giocare ed è abbastanza divertente. La realizzazione è molto pulita, buono lo sprite principale composto da più di uno sprite appunto, carina la colonna sonora. Ho i miei dubbi sulla longevità...

PRESENTAZIONE 78%
Scatola psichedelica e niente più.
GRAFICA 81%
Discreti ma ben definiti i fondali, oscillante la qualità dei nemici ma buono sprite principale.
SONORO 80%
Un simpatico motivetto nei titoli e una serie di effetti OK durante il gioco.
APPETIBILITA' 79%
La sfida ad andare avanti c'è all'inizio.
LONGEVITA' 77%
Non vi impegnerà più di tanto, c'è da dire però che la difficoltà è a un livello ottimale.
GLOBALE 80%
Un buon prodotto che va premiato per le sue intenzioni.

Le compilation imperversano! Dopo la magnifica Supreme Challenge, che cosa ci potrà mai essere di nuovo?

■ FERRARI FORMULA ONE

Senz'altro il punto di forza della compilation, una stupenda realizzazione della Electronic Arts che ci vede impegnati come tuttofare nella scuderia di Maranello, dobbiamo infatti testare e guidare le monoposto, regolarle in tutto e per tutto e coordinare la stagione delle corse. Potremo fare di tutto, dallo scegliere il tipo di gomme all'andare a testare il motore in laboratorio, dal portare l'auto nella camera del vento al fare pratica su tutti i circuiti mondiali più famosi (e vedere l'effetto che fa. Vengo anch'io! No tu no. Vengo anch'io! No tu no. E perché? Perché no...). Imperdibile, più che altro per la parte manageriale visto che la sezione di guida poteva essere realizzata molto meglio.

■ RICK DANGEROUS

Chi ha mai giocato a questo gioco della Firebird sa che cosa vuol dire la parola "difficile". Rick dangerous è un po' una specie di Indiana Jones che deve compiere quattro missioni in quattro paesi del mondo: nella prima deve riuscire a trovare la mitica tribù Goolu, recuperare più tesori possibile e "menare le tolle", nel secondo deve rubare un preziosissimo gioielli da una tribù di fanatici egiziani per portarlo al museo del Cairo, nel terzo deve entrare in un castello pieno di nazisti e liberare i prigionieri di guerra mentre nel quarto deve entrare nella base di Mr. Big e fermare un terribile missile che rischia di distruggere la terra.

Durante tutte le sue missioni dovrà stare attento a fare anche un singolo passo, visto che i luoghi che visiterà sono pieni di trappole come frecce che vengono lanciate dai muri, punte che escono dal pavimento, grate assassine, soffitti che si abbassano, cannoni che sparano, laser e persino mummie! Il secondo miglior titolo della compilation.

■ GRAN PRIX 500

Un oscuro gioco di corse motociclistiche della Microids, con un sacco di opzioni e pochissima giocabilità. In sella alla vostra "bestiaccia" dovrete vincere il campionato mondiale, altrimenti... beh, non lo so. La grafica presenta uno scomodo split-screen verticale anche quando si gioca da soli e inoltre l'effetto 3D è quanto di più irrealistico possibile. Scarso il sonoro, peggio gli sprites. Decisamente la pecora nera.

Senza onore e senza infamia questa compilation che presenta due titoli ottimi, uno buono, uno così così e uno veramente pessimo. Eccellenti le istruzioni, anche se si poteva fare di più (da P 47 "Delirate con il vostro P 47 attraversando..." — che cosa vuol dire, che bisogna fare UALLEUABODABISCUDABEBU con la bocca e agitarsi in manierà strana mentre si gioca?). Buona l'idea di usare solo due cassette nella versione nastro per non alzare il prezzo della compilation.

Se non avete Rick Dangerous e Ferrari Formula One ve ne consiglio senz'altro l'acquisto, essendo due giochi assolutamente imperdibili. Se invece li avete ma volete provare il brivido dell'avventura con GP 500, beh, fate pure...

64

CARRIER COMMAND

Originariamente un capolavoro di strategia cum grafica vettoriale sui sedici bit, si è trasformato in un buon gioco di strategia e basta sugli otto bit. Comandate una potente portaerei del futuro in un'arcipelago e dovrete conquistare tutte le isole con l'astuzia e la forza bruta insieme. Avrete a vostra disposizione una serie di mezzi volanti di nome Manta e una serie di mezzi anfibi di nome Walrus per sconfiggere le forze delle singole postazioni e per installarvi una vostra base. Molto coinvolgente anche se le icone sono incasinatissime. W gli originali!

GLOBALE 79%

P 47

Coin-op discretamente famoso in sala giochi (a discapito di quanto disse a suo tempo Mr. Stefano Giorgi), è stato convertito discretamente male eliminando anche l'opzione a due giocatori e trasformandola in una cosa oscena. Pessima la grafica, buona la giocabilità, discreto il sonoro. Un'altro punto debole della compilation peraltro neanche malaccio

TAITO PER PC ENGINE, CART.

PCE

CADASH

"Gioco... Caldo"

Sin da quando l'ho visto in fiera me ne sono innamorato, una combinazione di arcade e RPG come mai se ne erano viste prima. Senza dubbio insieme a Cameltry era il gioco più originale della fiera, e vi assicuro che non ce ne erano pochi. Per quanto riguarda invece la versione PC Engine invece c'è da dire che è veramente soddisfacente, le mappe e le cose da fare sono le stesse anche se la grafica è molto differente. Il sonoro non è niente di che, ma il vero punto di forza è l'azione che offre anche degli interessanti enigmi che vi faranno passare alcune notti insonni. Un po' brutto il fatto che non ci siano né continue né password, è un po' frustrante essere morti con un ninja dell'undicesimo livello e dover ricominciare tutto da capo.

M.A.

Senza dubbio qualcuno di voi lo avrà visto alla Grande Fiera di Aprile del 1990 (io purtroppo l'ho visto solo lì), era quel magnifico coin-op a due giocatori completamente tradotto in italiano che narrava di due baldi eroi (scelti tra quattro) che dovevano compiere una nonsoquale impresa. Questi eroi potevano essere nella più pura tradizione fantasy un guerriero, un ladro, un mago e una chierica. Ognuno di loro aveva le loro caratteristiche abbastanza logiche, ovvero il guerriero era armato di spada (corto raggio), faceva decisamente male con un singolo colpo, era molto resistente alle "botte" e non aveva capacità magiche, il mago era armato di un bastone (corto raggio pure lui), causava poco danno con un colpo ed era capace di lanciare potenti magie che però consumavano i Punti Magia e fisicamente era alquanto scarso, il ladro (anzi, ninja visto come è vestito) era particolarmente veloce, con un colpo faceva non molto male essendo armato con armi da lancio (lungo raggio), nessuna capacità magica e fisicamente discreto mentre la chierica faceva un bel po' di male con la sua morning star retrattile alla Black Tiger (strana arma per un pre-

Personalmente odio gli RPG, però questo Cadash è veramente impressionante. L'azione è molto ben bilanciata ed è abbastanza classica mentre la realizzazione è molto curata. Le partite a due sono un vero toccasana e permettono di prolungare di un bel po' di lì sano divertimento di ammazzare i mostri più strani ben congegnato e ben realizzato, ma a quando la versione per Megadrive o magari per C64?

te!), discretamente resistente e aveva la capacità di guarire sé stessa e lanciare altri incantesimi generalmente di difesa.
Come dicevo appunto due di questo quattro avventurieri dovevano attraversare tutta una serie di caverne, villaggi, antri e così via per salvare una principessa dal terribile demone di turno. Durante il loro viaggio sempre in puro stile RPG le loro caratteristiche fisiche e psichiche mutavano, così come il contenuto del loro borsellino (ammazzare mostri rende un casino!) e il loro equipaggiamento. Questo equipaggiamento consiste principalmente in due oggetti "upgradabili" a testa, ovvero l'arma e l'armatura, il problema è che in tutto gli oggetti sono otto e i negozi ne vendono solo sei (se va bene), quindi qualcuno deve necessariamente restare a bocca asciutta in qualche tappa per rifarsi alla seguente.
L'unica maniera di riguadagnare energia era (chierica a parte) quella di riposare nelle locande (ovviamente a pagamento), cosa che in effetti alla lunga si rivela costosetta visto che nella prima città si paga 50 e nel villaggio dei nani (in effetti la terza tappa) si paga 500!
Per raggiungere la principessa dovevano superare inconvenienti di ogni genere, a cominciare da strani blob gelatinosi, passando per maxipolipi e finendo con non-morti, draghi e chimere. Inoltre è necessario curare le relazioni con la gente visto che determinate persone rilasciano oggetti più o meno utili come chiavi, medaglioni e tesoreria magica varia (che ne dite di un oggetto che vi fa respirare sott'acqua?).
Beh, adesso ve lo ricordate? Questa ne è la conversione per PC Engine!

PRESENTAZIONE 90%
L'opzione a due giocatori ne vale mille!
GRAFICA 84%
Ben definita anche se la palette è un po' strana.
SONORO 78%
Niente di che ma efficace.
APPETIBILITA' 95%
C'è tanto da fare, tanto da esplorare e tanto da massacrare.
LONGEVITA' 97%
Anzi, ce n'è di più!
GLOBALE 94%
Una magnifica avventura dai risvolti fantasy.

E-SWAT

Bene bene, che cosa mai abbiamo qui? Il cugino di Robocop! In effetti più o meno ci siamo, è sempre la solita storia ma questa volta è più estesa: i criminali hanno preso possesso dell'intera città, e voi siete il solito mentecatto che la polizia ha scelto per ripulirla completamente.
Mentre vi lamentate con il vostro capo per il trattamento poco equo (ammazzare tonnellate di poliziotti tutto da solo è già difficoltoso, in un giorno solo figuriamoci!) riuscite a strappargli la promessa di regalarvi la nuovissima tuta da combattimento in puro stile Robotech (mi sto riferendo alle moto della Terza Generazione) dopo aver dimostrato di meritarla.
E per meritarla dovrete cominciare a spazzare

Eccessivamente facile. Io e MA lo abbiamo terminato alla seconda partita! Sinceramente penso che questo non sia un fatto positivo, visto soprattutto che se andate in un negozio non ve lo regalano per la vostra bella faccia ma lo dovete pagare denaro sonante. C'è di meglio in giro in questo periodo, magari risparmiate per Ninja III che pur essendo costoso rende un bel po'.

E-Swat è senz'altro un gioco pretenzioso, noioso e poco curato ma non è poi malvagio. La grafica pur essendo poco definita è cromaticamente molto bella, con un sacco di colori vividi e un aspetto brillante anche se trasandato. L'azione a due giocatore aumenta complessivamente il giudizio di questo programma, anche se bisogna ammettere che l'unico incentivo ad andare avanti è terminarlo una volta per tutte e poi nasconderlo in qualche cassetto.

Mamma mia! L'unica cosa positiva che si può dire di questo prodotto è che è meglio della versione Amiga. Non che sia tanto, intendiamoci. Non ho mai visto niente di così pressapochistico, a cominciare dai fondali passando per gli sprites finendo poi con le colonne sonore che assolutamente non fanno onore al mitico SID che ci ha fatto ascoltare tanti capolavori. La giocabilità poi è praticamente assente, un vero inno alla svogliatezza e ai giochi generalmente brutti. Niente di fatto quindi per questa nuova realizzazione U.S. Gold Sega, fortunatamente c'è Super Monaco GP a tirarci su il morale.

un po' di malviventi, il che non sarà tanto difficile perché comincerete da quelli scarsi, ovvero gli scippatori e i venditori di auto (più ladri di loro...).

Ottenute le mutande corazzate, potrete cominciare a fare sul serio: azione infatti comincerà a scaldarsi e dovrete falcidiare gente a destra e a manca. C'è addirittura un livello dove dovrete scalare un palazzo che sta crollando per poi ammazzare il tizio che sta in alto (siete sempre stati molto astuti, bastava aspettare che crollasse infatti che si sarebbe certo fatto male da solo).

Per quanto riguarda invece la varietà dei nemici siete subito accontentati, infatti avrete da sconfiggere feccia di tutti i tipi e persino una tigre! Fortunatamente come in ogni videogioco che si rispetti potrete raccogliere dell'armamento avanzato che vi permetterà di macellare con maggior facilità. E questo e tutto, che cosa credevate, che fosse The Pawn?

PRESENTAZIONE 41%
Scarno foglio di istruzioni, confezione generalmente brutta e opzioni nulle

GRAFICA 77%
Poco curata ma ben colorata.

SONORO 60%
Qualche misero effetto e una colonna sonora poco fantasiosa.

APPETIBILITA' 75%
Il genere è senza dubbio di richiamo, e la voglia di finirlo c'è.

LONGEVITA' 59%
Decisamente troppo facile e con pochissime motivazioni per rigiocarlo.

GLOBALE 61%
Marca male per la U.S. Gold, meno male che ci sono altri giochi...

DRAGON BREED
ACTUAL AMIGA SCREENSHOTS
ACTIVISION
AMERICAN EXPRESS
VISA
© 1989 Irem Corporation Licensed to Activision (UK) Ltd.
Marketed & Distributed by Activision (UK) Ltd.
LEADER
DISTRIBUZIONE

Originariamente Super Cars era un gioco mediocre per amiga, e la versione C64 non è che abbia apportato chissà quali miglioramenti. La grafica delle gare vanta uno scroll ultrafluido, ma i fondali sono un po' scarni e le macchine povere di dettaglio. Gli add-on aumentano un po' la giocabilità, senza contare poi che l'auto già di per sé è molto manovrabile e inizialmente è molto divertente manovrare per sorpassare gli avversari. Ad ogni modo, con così poca varietà in non-fan di Super Sprint possono anche annoiarsi.

Dopo una lunga serie di F 40, Lotus Esrit, Testarossa, Porsche 959, Jaguar SX e Maggiolini Wolkswagen, che ne dite di auto dal nome fantascientifico come Taraco Interceptor, Vaug Interceptor o Retron Parsec Turbo? Queste sono le tre macchine da corsa disponibili nel torneo Super Cars. Ci sono anche nove piste che possono essere visitate in qualsiasi ordine, anche se dopo ogni corsa la difficoltà delle altre aumenta. Se finite una gara tra i primi tre ricevete un sacco di soldi e la possibilità di partecipare a un'altra gara. Completate tutte e nove le corse e potrete passare al livello superiore con tanto di nuovi ostacoli e avversari più cattivi.

Mano mano che si accumulano soldi potete visitare il garage e comprare extra come il Power Steering (permette di prendere le curve più strette), Turbo Charger (accelerazione migliore), High Speed Kit (aumenta la velocità massima), Brakes (freni), Side Armour (per spingere le auto fuori dalla strada) e un Missile (!). Potete anche riparare i vari danni all'auto e rifornirvi di carburante. E una volta che avrete veramente tanti soldi potrete andare dal concessionario e vedere un po' di acquistare una nuova auto vendendo la vostra e magari trattando un po' con il gestore per avere uno sconto (spassoso quando lo tirate scemo e vi intima di andarvene subito!). Se completate un livello vi viene fornita una password per ri-iniziare da quel punto con la stessa macchina che avevate.

Ed ecco che un'altro semi-simulatore di guida con vista dall'alto esce dal box. Super Cars è una specie di Hot Rod senza il modo a due giocatori (a proposito, a quando Nitro per C64?), ma con armi extra e auto in più. Gareggiare è abbastanza realistico, visto che le macchine del computer tentano di bloccarvi la strada, richiedendo abilità e precisione per il sorpasso. A causa però della quasi totale mancanza di varietà il fascino semplicistico del gioco ha una durata abbastanza breve. Non così super.

PRESENTAZIONE 77%
Schermate statiche carine, password e statistiche alla fine della gara.

GRAFICA 61%
OK per gli schermi di presentazione, così così per la grafica in movimento.

SONORO 71%
Musichetta carina così come gli effetti del motore e gli altri in generale.

APPETIBILITA' 70%
Facile da iniziare...

LONGEVITA' 60%
... ma dopo un po' di gare diventa ripetitivo.

GLOBALE 72%
Si può fare di più... (perché è dentro di noooi, si può dare di piùùùùù senza essere eroool, come fare non so, non lo sai neanche tu, ma di certo si puòòòò, FARE DI PIUUUUUUU' uuuuuh... ehm, dicevo?)

ZZAP! TEST

VIRGIN PER C 64, C/D L. 19.500/25.000

JUDGE DREDD

Quando studiavate all'università di Mega-City e sognavate di diventare giudice, i vostri progetti erano ben diversi: vi immaginavate in un bell'ufficio con scrivania in radica, una bella segretaria bionda 90-60-90 in minigonna e una bella poltrona in pelle di Marco Auletta (ti meno NdMA). Purtroppo i vostri sogni non si sono avverati, siete diventati sì il giudice più rispettato di Mega-City, ma non avete né il mega ufficio "fantozziano", né la segretaria, né la tanto ambita poltrona, anzi, gran parte del vostro lavoro si svolge all'aperto, tra le strade pullulanti di criminali della già noninata Mega-City, una metropoli con nientemeno che 400 milioni di abitanti.

Una città così sovraffollata è stata il terreno di crescita ideale per ogni tipo di crimine violento. Perciò erano necessari i giudici per tenere d'occhio la città, e fu dato loro pieno potere, in modo che potessero giudicare "istantaneamente" i criminali. In questa metropoli del XXIII sec ogni cittadino viene considerato come un potenziale criminale e perciò tutte le infrazioni, anche quelle più triviali, vengono severamente punite. La vita dei cittadini di Mega-City è dominata perciò, oltre dalla paura dei criminali, anche da quella dei tutori della legge.

A voi l'arduo compito di impersonare il temibile Judice Dredd attraverso i vari scenari della metropoli, muovendosi sulle piattaforme e sulle rampe costruite sui lati degli isolati. Dredd non può essere uciso sebbene la sua energia vitale cali ogni volta che viene colpito. Se perde troppa energia viene portato in ospedale mentre il tasso di criminalità sale alle stelle. Se questo raggiunge limiti estremi voi siete invitati ad andarvene (per intenderci vi sbattono fuori con una bella pedata là dove non batte il sole) e il gioco finisce. Il tasso di criminalità aumenta anche quando Dredd non fa niente o si sposta con la moto, dal momento che su di essa non può sparare o arrestare i criminali. Avete a disposizione tre tipi di armi diverse: la pistola convenzionale, un laser ad alta potenza che riesce con un sol colpo a uccidere un'intera schiera di criminali, e un numero limitato di missili guidati.

Durante il gioco non compare il punteggio, ma una volta terminato un livello potrete avere dei "premi" che aumenteranno la vostra energia e faranno diminuire il tasso di Criminalità.

Il gioco è articolato su sei diversi livelli e dovrete veramente lavorare sodo per riuscire a portare a termine la vosra missione: nel primo livello il vostro compito sarà quello di trovare e disruggere quattro distributori di cibo nel Dan Tanner Block. Alla fine del livello Dredd dovrà cercare un convoglio di cibo che è stato preso di mira da alcuni criminali. La popolazione del Charles Darwin Block è

Inizialmente sono rimasto positivamente impressionato da JD, la parte inroduttiva è realizzata superbamente, è presente perfino una sezione in cui viene simulato un computer che vi informa di tutto quanto vogliate sapere (che a me ricorda molto il CP/M del mio amato C128, NdR) con tanto di password (che è la cosa che mi ha esaltato di più)! Durante il gioco la grafica è abbastanza adeguata ma l'azione si fa presto ripetitiva, senza contare poi l'incontrollabilità di Dredd (non sono riuscito a capire se sono diventato impedito io che non riesco mai a scendere dai piani superiori o lo sono i programmatori che hanno reso i controlli così complicati! NdR) e noiosa e dubito che ci giocherete a lungo. Il sonoro è a dir poco osceno, con qualche blando effettuccio qua e là. Non sarebbe stata più adeguata una bella colonna sonora? Un gioco consigliato solo ai giocatori molto molto duri di stomaco.

Cominciamo dall'inizio, ovvero, cosa si intende per "originale"? Beh, innanzitutto qualcosa di completamente nuovo, sia nel concetto sia nella realizzazione. Poi si possono guardare gli altri aspetti dell'"originalità", ovvero la realizzazione grafica, quella sonora... L'unica cosa originale in questo gioco è la presentazione, con il WM-DOS che ricorda - giustamente - il CP/M e l'MS DOS, peccato che poi venga il gioco che, per carità, è orrendo. JD continua a scorrazzare per i livelli di mega-city disturbato da una miriade di bravi cittadini nel tentativo di ammazzare dei grassoni (primo livello) e altri criminali. Beh, io ho provato più gusto ad ammazzare i cittadini, in quanto rompevano le scatole in maniera insopportabile. Poi il sistema di comando è assurdo: si sale quando non si vuole e una volta passati a un piano superiore non si riesce più a scendere. Inoltre i criminali arrivano a frotte (ma quanti sono?!?) e in mezzo a loro ci sono le brave persone che, una volta ammazzate, fanno perdere la partita. Le schermate statiche, poi, sono uno spasso. Utilizzano il modo Medio-Bassa risoluzione del 64, ovvero 80x50 pixel, col patetico risultato di blocchettoni orribili sullo schermo. Infine, orrore degli orrori, se non l'avete ancora capito questo gioco è ingiocabile, ed è terribilmente noioso. Noioso da caricare, noioso da vedere e da sentire, e l'unica cosa "divertente" potrebbe essere scagliarlo dalla finestra contro qualche criminale che passava di lì per caso.

entrata in una fase di regressione, in pratica si sono messi tutti a guardare "Piccoli Fans": un noto scienziato, il professor Fribb ha scoperto, attraverso alcuni enzimi, un procedimento che permette di invertire il processo di evoluzione. Persino l'inno nazionale è stato sostituito da una canzone di Jovanotti. Sfortunatamente, infatti, qualcuno di questi enzimi è entrato accidentalmente nel sistema di ventlazione. Dredd, nel secondo livello, si deve fare strada tra esseri umani Regrediti a stadi inferiori fino a raggiungere il laboratorio di Fribb per poi fermare la diffusione di questi enzimi. Nel terzo livello Dredd viene mandato per fermare un criminale di nome Orlok, che ha deciso di avvelenare l'acqua (non si sa bene se con l'atrazina o il betanzone NdP). Nel quarto livello dovrete impedire che un altro losco piano di Orlok sia portato a termine: non soddisfatto del fallimento precedente, ha deciso stavolta di contaminare la pioggia introducendosi nella stazione per la programmazione del tempo (probabilmnte nel XXIII sec si può anche decidere se avere il sole o la pioggia!). Dredd deve distruggere i macchinari che producono la pioggia per fermare la contaminazione. Nel quinto Dredd dovrà ristabilire l'ordine in uno scontro a fuoco che vede protagonisti due diversi blocchi che hanno deciso di annientarsi tra loro. Nell'ultimo livello, quindi, dovrà annientare quattro giudici neri, provenienti da un'altra dimensione, dove restare in vita è illegale.

...e dopo tutta questa faticaccia Dredd potrà finalmente prendersi una bella e meritata vacanza (e l'agognata poltrona in pelle di Marco Auletta) (io ci gioco solo per questo! NdD).

64

PRESENTAZIONE 76%
Buona l'idea della parte in cui si usa il computer, ma devo dire che sebbene sulla copertina del manuale ci sia scritto "Inglese, Francese, Italiano, Tedesco" la parte in inglese è lunga più di dieci pagine, mentre le altre sono mooolto moolto più corte (Boh?)

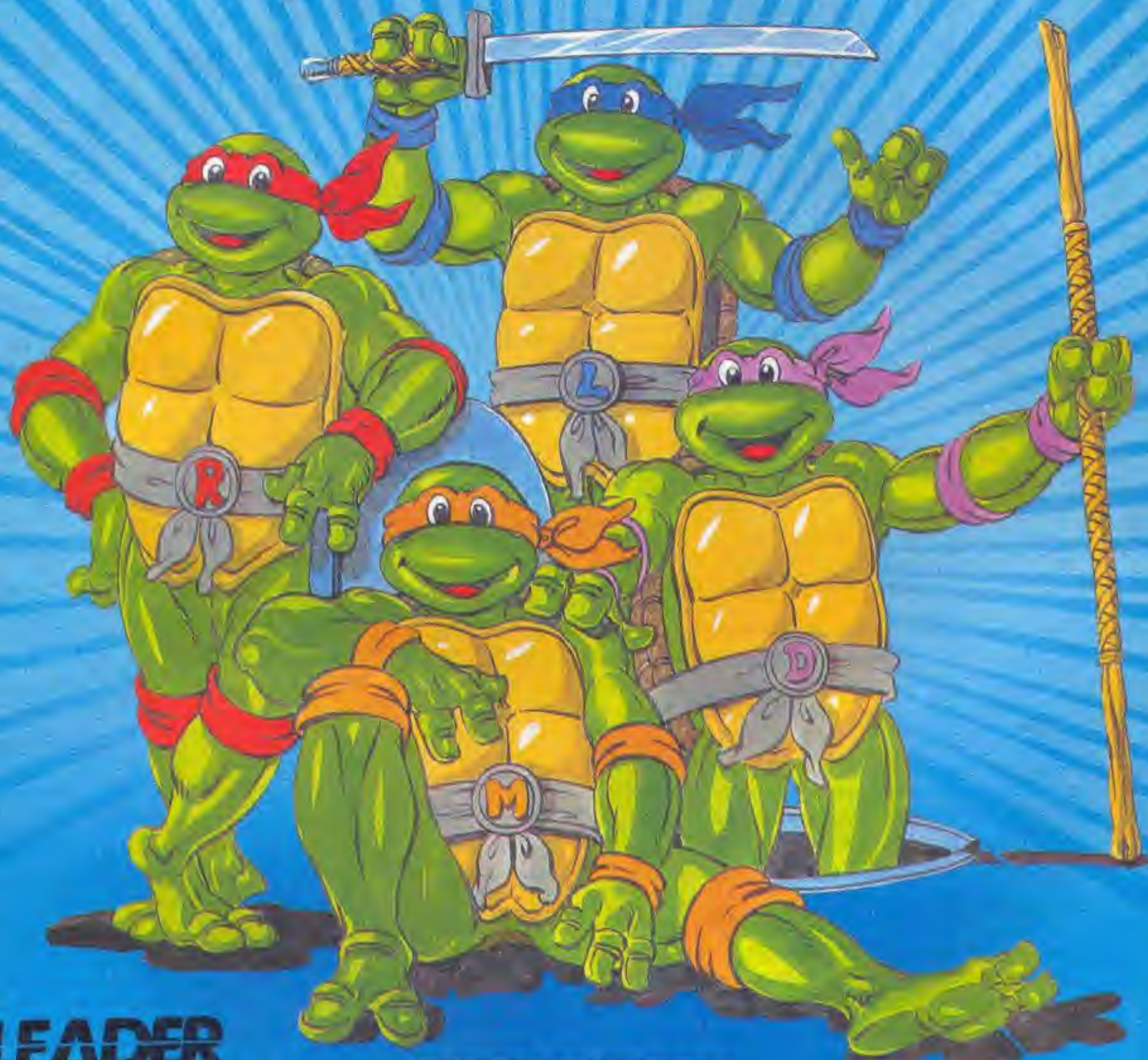
GRAFICA 76%
Niente da dire: è abbastanza adeguata e fa il suo dovere.

SONORO 30%
Se avete le orecchie delicate come me vi consiglio vivamente di abbadssare a zero il volume del monitor a meno che non siate cultori dei primi anni ottanta!

APPETIBILITA' 70%
Non che non vi attiri...

LONGEVITA' 50%
...ma se farete come noi lo cestinerete (quasi) subito.

GLOBALE 62%
Poteva essere realizzato molto meglio.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

LEADER
DISTRIBUZIONE

COWABUNGA!!

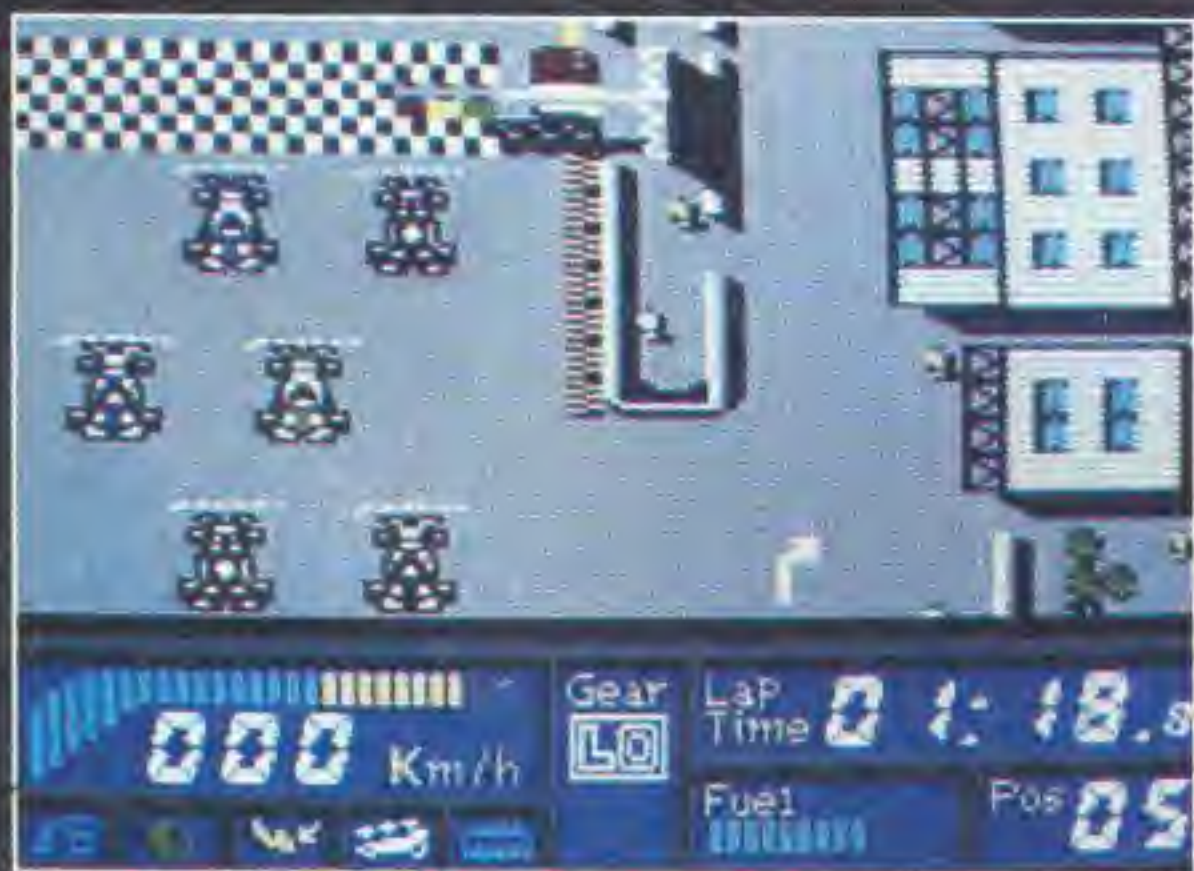
THE HEROES IN A HALF SHELL™ ARE COMING!

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Spectrum, Amstrad and PC.

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.

KONAMI

Eh, ragazzi, lo sapete che non mi va di ripetere la stessa cosa per più di due o tre milioni di volte. per cui se volete sapere tutto leggetevi lo scorso ZZAP! e muti.

MADE IN ITALY

F1 GP CIRCUITS

Eh, si, ancora formula uno, ma che ci posso fare? Sembra proprio che gli Italiani siano fissati con queste cose, ad ogni modo non si può negare che dietro la quantità si può sempre nascondere la qualità. Polemiche a parte, F1 GP Circuits (finirò certo per fare casino!) rassomiglia molto a F1 Circus per PC Engine recensito un po' di tempo fa qui su ZZAP!, solo che ovviamente NON è sul PC Engine ma è sul C64. Scherzi a parte, le differenze sono (dovrebbero essere) nella parte manageriale più estesa e nella realizzazione grafica che vede un quarto circa dello schermo occupato da un esaurientissimo pannello di controllo per avere sempre un'idea generale dell'andamento.

Il gioco dovrebbe essere a buon punto, ad ogni modo vi faremo sapere di più quando potremo parlare con i programmatori e cioè il mese prossimo, perciò vi rimando a quel numero e nel frattempo passo a...

SARACEN PAINT

Come certo avrete capito dal titolo (e magari anche dalle due foto — spiacente per il soggetto "abbastanza simile" ma non ne avevo di altre...) si tratta di un programma per disegnare, e, se mi permettete il termine, di un programma per disegnare con le pal... no, non me lo permettete. E' compatibile con il formato più comune, il Koala, e assicura prestazioni a detta di molti addirittura migliori del mitico Advanced Art Studio della Rainbird. Beh, cosa volete che vi dica, quando sarà disponibile lo passerò a chi di dovere e vi farò sapere qualcosa di più, nel frattempo rimanete sintonizzati su queste pagine e state attenti. Aloha.

SEGA CITYCITYCITY

Ecco l'ultimo controller made by ASCII Corporation. Autofire e slow motion compresi!

Avete il Mega Drive o il Master System? BRAVI! Perché queste sono le pagine interamente dedicate alla vostra console!

Chi resiste alla tentazione di giocare a Midnight Resistance? Io NO!

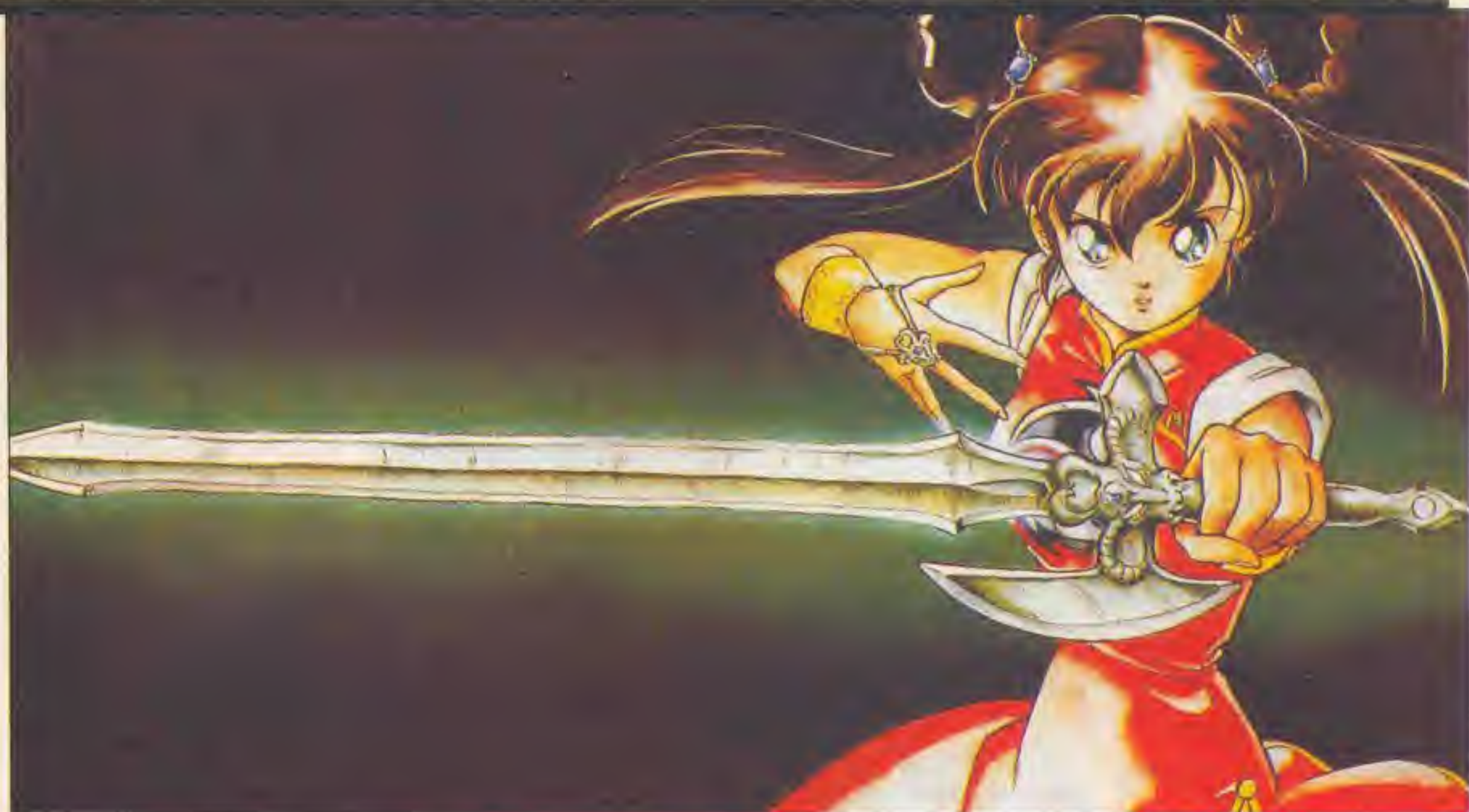
Ispirato a Speedball, ecco il futuristico Wrestball, invogliante e violento.

MEGA DRIVE TOP TEN (Giappone)
1 Super Monaco GP
2 Strider
3 Columns
4 Burning Force
5 Rainbow Island Extra
6 Axis
7 Moonwalker
8 Hellfire
9 Thunder Force 3
10 Cyberball

MEGA DRIVE TOP TEN (Inghilterra)
1 John Madden's Football
2 Golden Axe
3 Populous
4 Ghouls 'n' Ghosts
5 Revenge Of Shinobi
6 World Cup Italia
7 Forgotten Worlds
8 Mystic Defender
9 Budokan
10 Super Hang-On

La Virgin/Sega ha un sacco di novità in serbo per il Mega Drive in questo 1991; alcuni sono già usciti anche in Italia e altri no. Un po' di titolj: ARNOLD PALMER GOLF (convertito anche su Amiga), COLUMNS, CYBERBALL, ESWAT, HERZOG ZWEI, MOONWALKER, PHANTASY STAR II, SUPER MONACO GP (anche questo convertito su Amiga), MICKEY MOUSE, SUPER REAL BASKETBALL E SWORD OF VERMILLION. Ma anche per il Master System le novità non mancano di certo, perché tra poco potrete gioire con MICKEY MOUSE e MOONWALKER!!!
Sembra poi che la Sega voglia migliorare l'aspetto estetico e tecnico del Master System avvicinandolo il più possibile al Mega Drive. Ma non abbiate paura perché la compatibilità dei due sistemi (Master System e Master System II) sarà totale, come del resto è avvenuto per il Converter che funziona benissimo.
Sembra poi che la Sega stia pensando anche a un Mega Drive II, ma sono solo voci di corridoio. Personalmente credo che oggi come oggi non convenga molto alla Sega entrare nel mercato con una nuova console, e comunque pare che questo Mega Drive II abbia le stesse capacità hardware del Super Famicon (la nuova console Nintendo). Comunque la gente della Sega non si pronuncia per nulla e pare che siano solo voci che vengono costruite da riviste o dagli addetti ai lavori per creare interesse.

MEGA DRIVE TOP THREE (Usa Today)
1 Golen Axe
2 Rambo
3 Mystic Defender

NOVITA'

Attenti a una novità incredibile per il Game Gear: Head Buster. E' appena uscito in Giappone e vede come eroe un robot stile RoboCop alle prese con un blastamento costante. C'è anche un'opzione uno contro uno per sfidare un vostro amico a colpi di cavo per il link.
La grafica vettoriale ha colpito anche il Mega Drive! Sono infatti usciti Hard Dri-

vin' e un certo Star Cruiser, uno shoot'em-up 3D che sembra molto interessante. Anche gli sport del futuro sembra che facciano ormai parte del mondo Mega Drive: dopo Cyberball uscirà infatti Wrestleball, un gioco dove ci si affronta a colpi di... tutto per fare goal. Un gioco che sembra abbia avuto un enorme successo in Giappone.

Midnight Resistance, il coin-op firmato Taito, sarà presto in vendita in Giappone per il Mega Drive. Non sappiamo come sarà realizzata la rotazione dell'arma ma speriamo che sia migliore di quella vista nelle versioni sui computer a 16 bit.

RAGAZZE MEGA

Per quelli che amano le ragazze lottatrici, ecco il gioco che fa per voi: Ringside Angels. E' un wrestling giocato da ragazze nubili (uaoh!) alle prese con altre ragazze (emh). Sembra che Marco si voglia accaparre una copia del gioco non appena possibile... è chiaro, SOLO per recensirlo: il lavoro è lavoro!

La ASCII Corporation, produttrice di numerosi controller per il PC Engine, ha appena realizzato uno speciale controller per il Mega Drive che si dovrebbe chiamare Mega Pad. Oltre ai soliti tasti esiste un auto-fire, uno slow motion e una funzione turbo. Sembra proprio un modo giusto per risolvere tutti i vostri problemi di gioco!!!

Wrestling per le donne e con le donne... un gioco caldissimo da non perdere!

ATOMIC ROBO-KID

Caspiterina che caspita! Uno shoot'em-up per il Mega Drive! Incredibile! Atomic Robo-Kid è una conversione vicinissima al recente coin-op dell'Activision. La storia non è che sia un graché di originale. Fondamentalmente si basa sulla storia di un Robo-Kid appena uscito dall'università spaziale ed è alla sua prima missione: salvare la Terra!!! Per farlo deve blastare tutto quello che gli viene addosso... come volevasi dimostrare!

Il nostro eroe può camminare e volare ed è in grado di uccidere anche mostri giganteschi che trova lungo il percorso e mentre lo percorre, potrà incontrare mosconi capaci di offrirgli poteri supplementari, come bombe direzionali, laser a tre fasci di luce, laser a largo raggio e laser a cinque fasci di luce. Il gioco comunque è davvero molto, molto difficile, non tanto per i colpi che i nemici cercano di infliggerti, ma per i laser montati sul fondale che sparano in tutte le direzioni! Aiuto! L'azione è davvero tantissima e molto veloce, come deve essere in questo genere di giochi e comunque Atomic Robo-Kid è divertente e giocabile, anche se non è nulla di nuovo.

NINTENDO NEWS

PICCOLA GUIDA PER IL NINTENDOMANE

La Nintendo è sul mercato ormai dal lontano 1889. No, non temete, i Giapponesi saranno pure di qualche anno più avanti ma non fino a questi punti, i primi prodotti della Nintendo erano semplicemente carte da gioco, solo dal 1970 si è spostata sulla produzione di giochi elettronici portatili.

- La loro prima Console è stata il Famicom (Family Computer) distribuito in Giappone dal 1983. Due anni dopo - con la forza di 6.5 milioni di Console vendute - il Famicom venne lanciato sul mercato USA con il nome di Nintendo Entertainment System (Nes).
- Nonostante una tecnologia ormai vecchia di ben otto anni, il NES è ancora la macchina più venduta al mondo con quasi 50 milioni di esemplari venduti in tutto il mondo.
- La prima cartuccia del NES a superare il milione di cartucce vendute è stata Legend of Zelda. Da allora è stato superato da Super Mario Bros con più di dieci milioni di vendite (Non a caso sono stati proprio questi due i personaggi scelti dalla Nintendo per la loro operazione promozional- pubblicitaria a colpi di cartoni animati NdT).
- La Nintendo sostiene di essere in possesso del 92% del mercato dei videogiochi americano, per un valore di circa 3.4 bilioni di dollari nel 1989.
- L'onda lunga del Merchandising, guidata dall'infaticabile Mario deve ancora colpire le coste italiane, ma possiamo attenderci al più presto, assieme ai cartoni animati un'invasione di lenzuola, magliette, abbigliamenti assortiti e, probabilmente, Corn Flakes.
- La Nintendo ha anche in funzione una 'linea calda' con 80 "voci amiche" pronte a dare una risposta alle domande di videogiocatori in difficoltà. Per ora ricevono circa 80000 telefonate alla settimana. Se temete per la vostra bolletta telefonica sappiate che sarà presto in funzione un analogo servizio... in Inghilterra. Perché, non è molto più vicino?
- Il primo gioco per Game Boy a entrare in classifica in Inghilterra è stato (manco a dirlo) Super Mario Land al numero 19 nella seconda settimana del Dicembre 1990. Batman per il NES, alla sua prima apparizione su questa console, si è catapultato la stessa settimana fino in 18 posizione.
- Tra i più famosi fans del Nintendo troviamo Michael J. Fox, Robin Williams, Whoopi Goldberg, Tom Hanks, Bruce Willis, Tom Cruise e (sigh) Jovanotti.

NES TOP TEN INGLESE

1 Excitebite
2 Kung Fu
3 Skate or Die
4 Airwolf
5 Duck Hunt
6 Simon's Quest
7 Gumshoe
8 Baseball
9 Rush 'n' Attack
10 Batman

NES TOP TEN GIAPPONESE

1 Dracula Junior
2 Dr Mario
3 Rockman 3
4 SD Gundam
5 Super Mario Bros 3
6 Last Armageddon
7 Tetris
8 Dragonball
9 Captain Tsubasa 2
10 Super Mario Bros 1

GAME BOY TOP TEN GIAPPONESE

1 F-1 Race
2 Dr Mario
3 Super Mario Land
4 Tetris
5 Twin Bee
6 Aleisa
7 Pac-Man
8 Golf
9 Parasoil - hem - be
10 Radar Simulation

Dopo le massicce vendite della Nintendo, la Nintendomania comincia veramente a dilagare. Aggrappatevi alla poltrona perché Zzap! vi accompagnerà in una guida completa sulle ultime uscite per il nuovo arrivato di casa Nintendo: il Super Famicom.

Dopo l'occhiata alle specifiche tecniche della console a 16 bit della Nintendo, il Super Famicom, dell'ultimo numero è giunto il momento di passare a vedere l'altrettanto incredibile software disponibile per l'ultima console dal Giappone. Un vecchio proverbio dice che l'abito non fa il monaco, ma nel nostro caso è proprio il software che decide delle sorti di una Console. E se questo è vero la Nintendo ha per le mani un vero diavolo di macchina. Date un'occhiata alle fotografie dei primi giochi per SF e giudicate voi stessi.

Pilotwings del Super Famicom è l'ultima simulazione di volo. Beh, non si tratta proprio di una simulazione ma si tratta del gioco più divertente da quando Chuck Yeager ha passato la barriera del suono. Avete la scelta tra tre tipi di pilotaggio: caduta libera (con paracadute), aliante o biplano.

Pilotwings è il primo gioco originale per il Super Famicom che mostra cosa possa fare una console a 16 bit per il settore grafico.
Big Run è stato il primo gioco progettato per il Super Famicom. Vi trovate a guidare una Porche 959 su diversi tipi di terreno dal deserto a piste sconnesse. Il gioco è basato sul coin op omonimo.

La casa francese Infogrames è stata prontissima a lanciarsi sul Super Famicom, con l'annuncio della prossima uscita di Sim City e Drakkhen per il SF. Il famoso RPG è già in avanzata fase di sviluppo e dovrebbe essere sul mercato per Marzo.

Actraisers è un titolo strano per un gioco, questo in particolare andrebbe chiamato Hellraiser, visto l'inferno di ultraviolenza che scatena ad ogni partita. Secondo la più classica tradizione di buon gusto giapponese, la Quintet ha fatto uscire il suo Actraiser per Natale, tempo di pace e d'amore.

Dopo aver visto Arnold Palmer's Golf per Mega Drive, mi sono domandato se non fosse necessario lasciare la Nintendo per trovare un buon golf. Se non avete fretta, la Hal Laboratories ha annunciato l'uscita di Hole in One. Grafica stupenda, numerose schermate d'intermezzo che comprendono una visuale 3D della buca dovrebbero renderlo il migliore gioco di golf MAI uscito.

Se c'è un gioco che quasi ogni NES ha visto girare almeno una volta questo è Gradius (alias Nemesis). La serie di Gradius è diventata oggi una trilogia con l'uscita di Gradius III per il Super Famicom.

PREVIEW 1991

Le prime uscite ufficiali della Nintendo per il '91.

GAME BOY

Revenge of the Gator - Il flipper, giocato con uno scrolling su tre aree di schermo, arriva finalmente anche per il game Boy.
Kwirk - A metà tra Solomon's Key e Tetris e quindi MOLTO coinvolgente.
Fortress of Fear - Basato sull'idea originale di Wizards and Warriors della Rare, è il decimo gioco della serie.
Double Dragon - Il picchiaduro più famoso del mondo è arrivato anche sul Boy. Per due giocatori collegando insueme due Game Boy.
Sprider-Man - Mary Jane viene rapita e Peter Parker sotto forma di aracnide deve dondolarsi da una parte all'altra della cità alla sua ricerca.

NES

Mega Man 2 - L'eroe più duro del mondo torna a combattere con il Dr Willy, il megalomane più cattivo.
Stealth ATF - Apparentemente un'altro clone di Afterburner, purtroppo.
Ghostbusters II - Sono tornati in uno dei giochi graficamente più impressionanti del NES.
Pinbot - Un flipper spaziale che per il suo prezzo farà mangiare parecchia polvere a Devil Crush del PC Engine.
Snake, Rattle 'n' Roll - Con uno stile tipico della Rare, questo gioco è estremamente originale e pieno di humour.
Solar Jetman - Un'altra creazione della Rare, in cui Jetman veste di nuovo i panni dell'avventuriero spaziale di alcuni classici Spectrum come Lunar jetman e Jetpac.
Duck Tales - Progettato dalla Disney per i più piccoli. E' tenero da vedere ma duro da giocare.
Bayou Billy - Arcade adventure dove Billy deve salvare la sua ragazza da un destino peggiore della morte - una notte con MA! Utilizza la pistola Zapper in alcuni livelli.
Super Off Road - Versione aggiornata di Super Sprint con tutta la giocabilità e bonus in abbondanza.

NEC KNACKS

Eccoci pronti per parlare solo ed esclusivamente delle ultimissime novità del mondo del PC Engine. Pronti? Via!

Scoprite dove è la console...

Adesso il PC Engine è una console con tre tasti! Sì, la Nec ha realizzato un nuovo joypad che comprende, oltre ai soliti tasti Select e Run, anche tre tasti di fuoco, anziché due.

In verità il terzo tasto è semplicemente un bottone che di volta in volta sostituisce il tasto Select o Run a seconda delle necessità; uno switch vi permette di decidere quale dei due emulare e la velocità di autofire.

Certo, a vederlo così sembra un inutilissimo accorgimento, ma pensate per esempio di giocare ad Afterburner. Potete trasformare il terzo tasto nel tasto Run e selezionarlo in modo che faccia un velocissimo repeat. Il risultato è quello di ottenere un gioco rallentato e quindi più facile da giocare (perché esce ed entra in pausa molto velocemente).

Insomma quest'idea non è affatto malvagia! Brava Nec!

ASPETTANDO IL POWER

La mia crociata continua. Tempo fa scrissi su una rivista inglese che imminentemente sarebbe arrivato sul mercato la Power Console. La Power Console, per chi non lo ricordasse, dovrebbe comprendere il controllo particolare del Super Grafx più un joystick, quattro pulsanti di fuoco, l'orologio, la calcolatrice e un contavelocità. Questa bella novità avrebbe dovuto apparire appena dopo il lancio del Super Grafx.

Siamo ormai nel terzo mese del 1991 e di questa Power Console non si sa proprio nulla!

Comunque a quanto pare questo continuo vociferare sulle capacità del Super Grafx non ha molto valore. STrider, per esempio, sembra che non sia stato realizzato affatto bene, visto che non sfrutterebbe le dichiarate potenzialità del SG e comunque pare che i giochi creati apposta per questa console non siano ancora stati prodotti. Sta di fatto che il Super Grafx sarà comunque messo presto in vendita.

ADESSO GIOCHIAMO

Ecco un po' di titoli che proprio non vanno persi. Cominciamo con CHAMPIONSHIP WRESTLER al quale si può giocare addirittura in 4. E' vero che passerete un bel po' di tempo a imparare le tantissime mosse a disposizione, ma poi vi divertirete proprio.

Un'altra simulazione sportiva alla quale possono prendere parte quattro giocatori è FINAL MATCH TENNIS. Tutti i campioni come Lentil, Heckler, Iceberg e Hawk sono pronti a sfidarti e testare le tue capacità.

Altri incredibili titoli che stanno per arrivare sono: TV SPORTS FOOTBALL, MARBLE MADNESS e IT CAME FROM THE DESERT.

Forse alla fine del 1991 riusciremo a vedere finalmente POPULOUS e per ora godetevi il terzo tasto del joypad!!!

Il nuovo controller Avenue della NEC per il PC Engine.

PC ENGINE TOP 10

1. Momotaroh Katsa Geki
2. Last Armageddon
3. Afterburner 2
4. The Legend Of Valkyrie
5. Legend Of Momotaroh Turbo
6. F1 Triple Battle
7. Varis III
8. Batmna
9. Captain Tsubasa 2
10. Super Mario Bros 1

CENTRI
ACQUISTO SOFT-WARE

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793

commodore

C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori

SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO

Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER

HI-FI — COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

A BARLETTA
COMPUTER *SHOP*

PUNTO VENDITA
SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - *AMIGA*
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS.TECNICA E CONSULENZA QUALIF.

VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

A COMO

MANTOVANI TRONICS
Via C.Plinio 11
Tel. 031-304320

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per

C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM,
ATARI e IBM COMPATIBILI.

SOFTWARE ORIGINALE

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

ATARI ATTACK

Ecco, siete davanti alla pagina dedicata alla vostra console. Cosa volete di più? Legerre? Ma Cerrrrto!!!

Adesso che avete il vostro nuovo, scintillante Lynx vorrete sapere tutto sulle sue ultime novità, giusto? Bene, eccole!

KLAX

Oohhh, aahhh, iihhh, ma che bella versione di Klax!

Una bella conversione dal famoso Coin-op che abbiamo già recensito. Senza dubbio questa è la migliore conversione che sia stata fatta! La grafica e la giocabilità sono davvero eccezionali. L'obiettivo è semplice: disporre i blocchi im modo corretto orizzontale, verticale o diagonale. Semplicemente meraviglioso. Compratelo!

SLIMEWORLD

Ho fatto un viaggio disgustoso attraverso un mondo da incubo fra bolle che ti scoppiano in faccia e pezzi di qualcosa che sanno di viscidume. Ma c'è qualcosa di più piacevole da fare in questo mondo: collezionare gemme preziose e in più un amico (o sette, a scelta) può aggregarsi nella ricerca. Un altro gioco degno di chiamarsi così!

GAUNTLET THE THIRD ECOUNTER

Ancora sotto le prigioni segrete, ma questa volta potete scegliere di essere un mago, un androide, un rocchettaro punk, un pirata, un pistolero, una valchiria, un elfo o un samurai. Si può giocare con un massimo di 4 giocatori utilizzando il Comlynx e il gioco diventa davvero incredibile. Dimenticate le ultime versioni di Gauntlet. Questa è quella definitiva! Più nemici, più livelli, più tesori da scoprire. E' una ricerca dalla quale non vi scollerete!

Ecco l'ultima versione di Gauntlet dove questa volta vi toccherà salvare il mondo! E' il primo gioco che permette l'interazione con 4 giocatori!

XENOPHOBE

Voi impersonate il Dr Pink, Mr Brace, Col Schickn, Dr Zordiz, Mr Eeeez, Dr Kwak, Mr Fogg, U2 R B52, Col Truth o un alieno cattivissimo (che può essere scelta solo nel modo a due giocatori). Come i personaggi, questo shoot'em-up con esplorazione è infestato dall'umorismo! Molto carino.

ARRIVERANNO... PRESTO (MAH)

APB, Basketbrawl, Blockout, Chequered Flag, Grid Runner, NFL Superbowl, Pacland, Pinball Shuffle, Rampage, Robo Squash, Rygar, Scrapyard Dog, Shangai, Turbo Sub, Tournament Cyberball, Vindicators, Warbirds e World Cup Soccer. Sembra anche che siano prossimi a uscire 3D Barrage, 720 Degrees, Lynx Casinò, Ninja Gaiden, STUN Runner e Xybots. Aspettare per credere!!!

FIGHTER
BLASTER
Senza rivali anche nel prezzo
FIGHTER
6
MICRO-SWITCHES
L. 11.900
BLASTER
8
MICRO-SWITCHES
L. 17.900
LEADER
DISTRIBUZIONE
Dutch and Dutch

COMMODORE CORRAL

Se avete un C64 GS, questa pagina è per voi!

Sembra che per Pasqua si venderanno altre 100.000 console 64 GS, chissà. Sta di fatto che i programmatori stanno... programmando. La System 3, per esempio (quella di Ninja, per intenderci) (I, II, III e Remix, per intenderci meglio NdMA), ha in programma un po' di titoli per aprile: Turbo Charge (una gara automobilistica... Ma no?!?) e Putty, un'oltraggioso Puzzle game adventure dove dovete bendare, allungare e gonfiare la vostra via al successo... sembra una roba un po' fuori!

Dalla Ocean arriva Toki, dove dovrete guidare un armato personaggio attraverso varie battaglie per cercare di salvare la sua ragazza.

Per i più seri, la Mindscape sta realizzando Battle Chess e Ultima VI. Battle Chess ha avuto un sacco di riconoscimenti per la grafica, mentre Ultima è probabilmente la miglior collezione di RPG che si possa avere.

La Titus uscita dall'esperienza di Dick Tracy, uscirà con Crime Does Not Pay. In questo gioco dovrete riuscire a controllare il potere e la corruzione della città. Wild Street, uscito l'anno scorso in cassetta, dovrebbe essere pronto su cartuccia fra poco.

Altri titoli belli e buoni sono Rick Dangerous, il platform divertentissimo che tutti conoscete, Stunt Car Racer, un'eccitante corsa vettoriale a 3D e il famosissimo Microprose Soccer che è meglio (sul 64) di Kick Off.

Un'occhiatina a Last Ninja 3, ma non scordate Ninja Remix, mi raccomando!

Ecco, è tutto, ma vi lascio con le foto di Last Ninja 3 avute dalla System 3.

Ecco le novità firmate Amstrad... E che novità!

Ecco un sacco di titoli e di rerelease, a cominciare da Batman - The movie, Operation Thunderbolt e Barbarian II, tutti firmati Ocean.

I giochi di sport non mancheranno come Pro Tennis Tour della Ubi Soft, e Tennis Cup II dalla Loriciels. Entrambi questi giochi francesi saranno accompagnati da World Of Sports firmato Epyx/US Gold, mentre i pallonisti incalliti potranno giocare a Gazza II della Entertainment International e Kick Off della Anco. I puzzle game maniaci si divertiranno con Klax dalla Domark e gli altri con Plotting dalla Ocean.

Tutti i fans delle arti marziali ne vedranno delle belle con Double dragon, Panza Kick Boxing e Wild Street della Titus, No Exit della Tomahawak (recensito su questo numero) e Swithcblade made by Gremlin.

Gli spioni si divertiranno con James Bond The Spy Who Loved Me by Domark e Dick Tracy by Titus.

Ma sembra che prestissimo la Loriciels esca anche con Copter 271 e che la Domark faccia la conversione da coin-op di STUN Runner.

Fantastico, se avete un GX ne perderete di notti insonni con tutto qui che c'è da giocare!

AMSTRADOPOLIS

GOLDEN AXE
TRE potenti guerrieri
e TRE speciali forme di magia
a tua completa disposizione
in una affascinante lotta contro il male.
LEADER
Amiga
Atari ST
Commodore 64
Amstrad CPC
Spectrum
LA CRITICA HA DETTO:
"Il MIGLIOR GIOCO nel suo genere,
la MIGLIORE CONVERSIONE da coin-op
e UNO DEI MIGLIORI GIOCHI di tutti i tempi. "96%"
ZZAP! novembre.
Available on Atari ST, Amiga, Commodore 64,
Spectrum and Amstrad CPC
Virgin
GAMES
SEGA
© Virgin Mastertronic Ltd. 1990
Sega Enterprises Ltd. 1989, 1990

Volevo battere tutti i record e ce l'ho fatta! Yeah, ragazzi e ragazze state leggendo "La posta più in ritardo di ZZAP! Di tutti i tempi", okkay questa posta verrà consegnata esattamente poche ore prima che ZZAP! vada in stampa! Aleee ooo ooo, più in ritardo di così non si può, così almeno MA non potrà più dirmi "sempre più in ritardo eh?" Perché più ritardo di così non si può! Yeah! Che sia completamente impazzito? ... forse, d'altronde a leggere tutti i mesi i vostri deliri epistolari, non si può rimanere normali...

CONSOLES SU ZZAP!

LA PAROLA AI NO

Venerdì 11 Gennaio 1991
Ero immerso nella lettura del mio giorale (almeno fin ad ora) preferito: ZZAP! Riporterò esattamente ciò che ho detto dopo aver letto la lettera "Buttate le consoles" sul n52...
"... Le volete o no le consoles su ZZAP!?, FATEVI SENTIRE"
Umh, ehm eh, lo sapevo che doveva succedere uno dei soliti CAOS, con l'avvento delle consoles, ebbene la mia risposta è: NO! (Questo "no" era scritto a caratteri di circa 5x5 cm.)
Perché?
1)ZZAP! E' sempre stata cara agli ottobittisti in genere, perché l'unica a trattare su vasta scala gli otto bit; ora noi ottobittisti ci vediamo trascurati e messi in secondo piano, non più come ai vecchi tempi, quando recensivate 15-18 giochi solo per C64!
2)Le consoles non mi piacciono perché hanno software difficilmente reperibile, le cartucce costano un CAOS di lire e l'interazione è ridotta al minimo (come dice Emilio di filippo di SARNO, non potremo mai giocare un Neuromancer o un Might & Magic II su Sega Master System, per esempio) e in più i joy-pad sono, per me, veramente scomodi.
3)non sono d'accordo con Steve quando dice che la produzione per otto bit è in ribasso, o meglio, lo è, ma bisogna anche dire che di giochi ce ne sono ancora molti in giro e ce ne sono ancora di più che non recensite.

Giorgio Guerra

LA PAROLA AI SI'

Roma 10-1-91
Ottobittistica redazione di ZZAP!
Dopo aver letto i numeri 51 e 52 ho deciso di scrivervi questa lettera per rispondere ad alcune osservazioni che ho notato nella rubbrica della posta.
Vengo subito al dunque:
Nel num.51 (pag.96) Luciano Caracciolo afferma che il pokefinder non funziona. Non è vero, funziona benissimo, certo è un po' scomodo da usare, ma funziona! Dovete solo stare molto attenti nel digitarlo perché è molto facile fare errori, sopratutto con i data... ...Carlo ci invita poi a dire la nostra sulle Consoles beh, io sono favorevole, ma credo che ogni rivista debba avere il suo bittaggio (o Bittanti?), ovvero su TGM solo console a 16 bit e su ZZAP! Solo quelle a 8 bit, infatti credo che sia piuttosto fastidioso leggere le stesse recensioni su due riviste diverse (vedi Riding Hero e Top Player Golf per NEO GEO su ZZAP! N.52 e TGM N.27).
OK! Vi saluto, spero di non essere stato noioso, ma questi sono argomenti che vanno affrontati con una certa serietà (non troppa però).
Complimenti a Carlo per aver sostituito più che degnamente Matteo e a Marco per la sua nomina a Caporedattore (non ti montare la testa, eh!) e al piccolo Gianluca che spalma spalma... Stò cominciando a delirare è meglio che vi saluti. CIAO!

Antonio Rubuni
di ROMA

P.S. Robocop 2 è stato rimandato o la pagella era scritta con inchiostro simpatico? (Ho provato a leggerla passandola sopra la candela, ma ho bruciato tutta la pagina)

OK, e ora veniamo ai conteggi, dunque... Acc, m'è caduto il foglio... Un... Tre... Bene bene NO 64% SI' 38%, quindi, almeno per adesso, vincono i NO!, ma non con una vittoria schiacciante (come mi sarei aspettato stando alle lettere viste fino al mese scorso) ma c'è una buona percentuale dei lettori di ZZAP! a cui le consoles non danno affatto fastidio. Sia i NO sia i SI' sono però accumunati dalla richiesta di non pubblicare recensioni comuni tra ZZAP! E TGM, soprattutto nelle lettere dei SI', molti chiedevano la divisione 8 e 16 bit anche per le consoles (co-

DEVE ESSERE GRANDLOSO PER

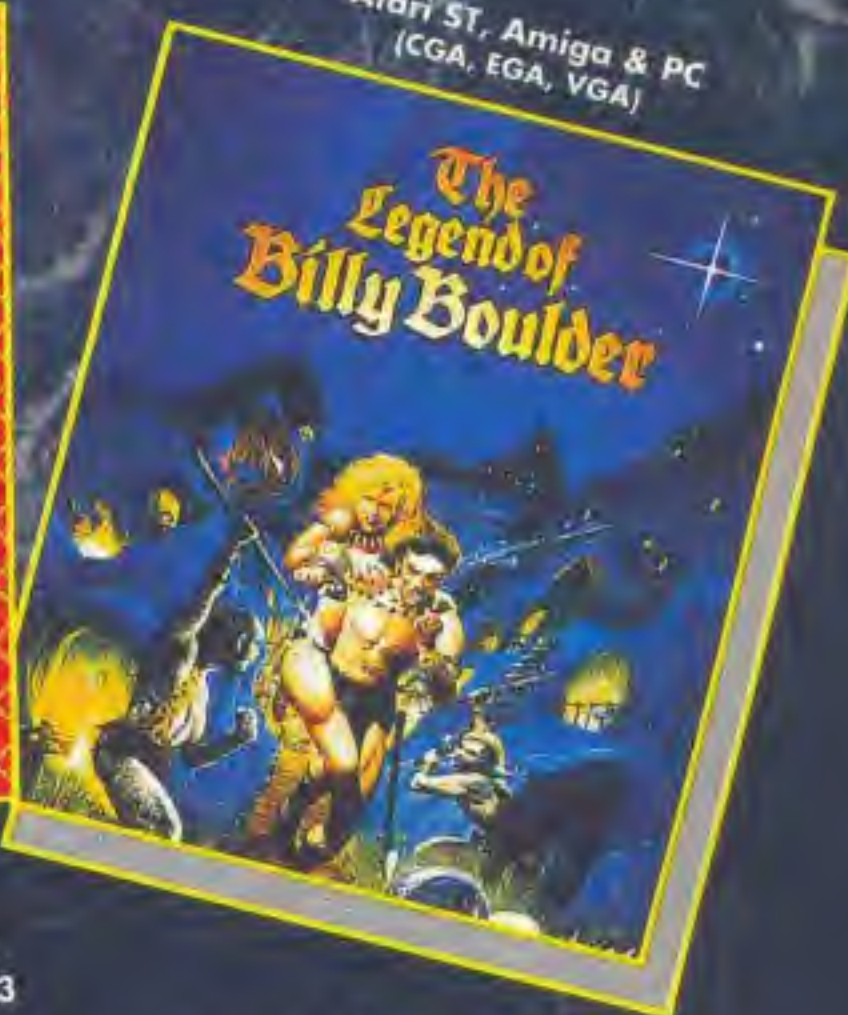
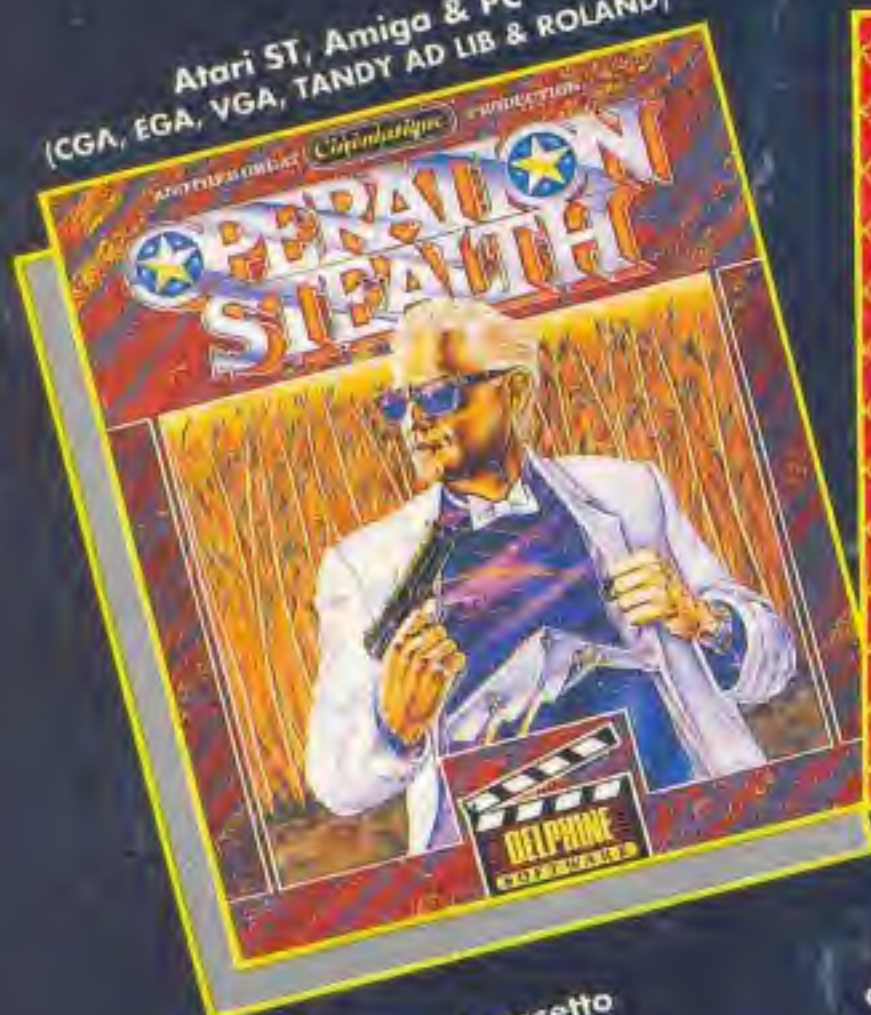
Atari ST, Amiga & PC (CGA, EGA, VGA, TANDY AD LIB & ROLAND)

CBM 64/128 & Amstrad cassetto & disco, Spectrum cassetto, Amiga & Atari ST.

SEGA ARCADE HITS
LINE OF FIRE
MARKETED BY U.S. GOLD

Atari ST, Amiga & PC (CGA, EGA, VGA)

CBM 64/128 & Amstrad cassetto & disco, Spectrum cassetto, Amiga & Atari ST.

SUPER MONACO G.P.

CBM 64/128 & Amstrad 6128, 6128+ cassetto & disco, Spectrum 128K, +2, +3 cassetto, Atari ST, Amiga

Atari ST, Amiga & PC (EGA, MCGA, VGA, TGA & REAL SOUND™)

CBM 64/128 & Amstrad cassetto & disco, Spectrum cassetto, Atari ST, Amiga & PC (CGA, EGA, VGA, TGA, AD LIB & ROLAND)

THEIR EYES MET ACROSS THE LABORATORY... THE CHEMISTRY WAS INSTANTANEOUS
CHIP'S CHALLENGE
EPYX
U.S. GOLD

POTERSI CHIAMARE GOLD!

Atari ST, Amiga & PC (CGA, EGA, VGA, TANDY AD LIB & ROLAND)

Distributi in esclusiva per L'Italia da Leader Distribuzione srl - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)

me si faceva prima). In conclusione direi di aspettare ancora un mese prima di vedere se togliere definitivamente o no le consoles da ZZAP!, ma credo che la maggior parte dei lettori siano d'accordo su una presenza delle consoles su ZZAP! che però non sia troppo ingombrante, e soprattutto niente recensioni doppie.

IL COORDINATORE EDITORIALE REPLICA E... COORDINA

Intanto voglio spendere due paroline sul mio ruolo all'interno della rivista, tanto per farvi capire perché "appaio" i queste diatribe. Come potrete immaginare dal nome (coordinatore editoriale) io sono il trait-d'union fra voi lettori, tutti i redattori e gli Editori. Quindi ogni cambiamento, ogni iniziativa, ogni cosa passa attraverso le mie mani ed è per questo che la diatriba "consoles SI' o NO" mi interessa particolarmente, poiché devo fare in modo di accontentare il più possibile la maggioranza di voi.
Il mercato delle consoles sta andando molto bene, lo dimostrano le vendite, e in questo mercato la gente è molto ignorante sul fatto degli 8 e dei 16 bit, non distingue la differenza perché non la sa: sono i titoli a disposizione che fanno vendere la console, non il contrario. Ecco perché mettiamo tutte le consoles sia su Zzap! sia su TGM. Se le dividessimo sarebbe un problema. Comunque valuteremo la situazione e dal prossimo numero di Zzap! avrete la risposta.
E poi non sono d'accordo sul fatto che sulle console ci può essere solo un genere limitato di giochi: il fatto che manca la tastiera non limita la produzione del software: pensate a Populous sul Mega Drive o a Maniac Mansion su NES (M.A. ROMPE LE SCATOLE VISTO CHE IL COORDINATORE COORDINA: se è per questo, c'è anche Sim City per Super Famicom, e soprattutto non vedo perché Neuromancer non ci potrebbe stare su un Master System visto che su C64 è guidato via joystick, non so se mi spiego, per quanto riguarda poi l'immissione di testo è così scarso che basta il solito sistema della "classifica". Ricordate, le uniche cose che le console non possono fare (in termini di giochi) sono le avventure solo testo (immaginate che palle scrivere "plant the plant in the pot for plant" con le lettere "a menu") e i simulatori complessi come Flight Simulator MCMXVII — ma che numero ho scritto?). Generi forse impensabili su una console ma invece pubblicati. Basterebbe disporre di un mouse (periferica poi non tanto inusuale) poi per poter fare OGNI SORTA DI GIOCO.
Pensateci. E' che siete affezionati al vostro 64 e non accettate la realtà di un cambiamento che sta avvenendo, tanto quanto i vostri genitori non accettano (o lo fanno male) l'ingresso del computer nella vostra vita. I tempi cambiano, oltre al 64 ci sono anche le consoles, oltre ai forni tradizionali ci sono quelli a microonde: capita la relazione? Comunque non disperate, faremo tesoro dei vostri desideri. L'abbiamo sempre detto: Zzap! DEVE essere la VOSTRA rivista. E sia!
S.G.

Mentre stiro i jeans della Levis, ecco a voi

LA POSTA BREVIS!

(Per la serie: più forzata di così una rima non si può fare)

Torna a scivere Aristotele (5,10) sempre più pazzo, acclude la solita serie di gadgets alla lettera (ho gradito la foto dell'INTER, ma non ho capito a che servivano la catenella e il raudo, riguardo al buono sconto della Miralanza non ho potuto usarlo perché mancava il tagliando di controllo, c'erano anche briciole di biscotto, ma che stavi mangiando mentre scrivevi la lettera a ZZAP!?) il tema della lettera era il solito inneggio alla pirateria, ma fi, ma che testa ci hai?, la tua lettera non è stata cestinata solo perché aveva i gadgets, approfitto poi delle domande che mi hai fatto su RP per fare un po' di luce su questo rubicondo personaggio: RP, come molti hanno supposto, i realtà non esisteva, era ogni recensore che faceva un commento scemo sul gioco e veniva firmato RP (Recensore Pazzo, ebbene sì hai indovinato - Non era proprio "PAZZO" la parola in questione, CARLO!) (in effetti era "Pirla" NdMA) era un metodo per confinare un po' la demenzialità delle recensioni solo nel commento di RP, ma vedendo poi che le recensioni continuavano a rimanere demenziali, ci siamo accorti che era meglio lasciare tutto così com'era. E i possessori dello Spectrum esistono ancora! Sì, ci scrive Peppone "Mr Pink" Alessandro possessore di uno Spectrum+2a (BDB Esulta!) le recensioni dello Spectrum? Beh, da quando tutto il mio tempo viene preso dalla posta non c'è molta gente disposta a farle (sopratutto non c'è gente che costringa MA a caricare e fotografare i giochi dello Speccy) (bugiardo NdMA) vedrò comunque di mettere una buona parola, riguardo poi alla recensione dell'Amstrad GX4000 il suo processore è uno Zilog Z80 e NON uno ZX80 (che è il primo, mitico, personal computer della storia) come erroneamente è stato scritto dal recensore Nonsochièstatomaselobeccoglifaccionacapatanta. Milani Giorgio (via C. Bianchi n26 CAP 35013 Cittadella - Padova) ci fa riflettere sul fatto che i giochi su cartuccia per C64 sono sì belli, ma £69.000 per un videogioco sono anche tante, hai ragione, sopratutto quando dici che le case di Software dovrebbero almeno lasciare la scelta al videogiocatore, cioè su disco, caricamenti lunghi ma costa meno, e su cartuccia, ma devi anche capire che le SH così facendo si esporrebbero ai ri-

THE GATES OF HELL ARE OPEN...

THE FINAL QUEST

GAUNTLET *™ III

THOR
The Warrior

MAGNUS
The Wizard

QUESTOR
The Elf

THYRA
The Valkyrie

*Prima ci fu ... GAUNTLET *™ – L'Arcade.*

*Poi venne l'attesissimo ... GAUNTLET *™ II*

*Ora U.S. GOLD ti propone ... GAUNTLET *™ III – La Rivelazione.*

Entra nel mistico mondo di Capra – il paese dai 10 regni – e combatti contro le forze diaboliche che hanno stregato gli abitanti. Cerca di liberare ogni regno dalle legioni dell'oscurità, prima di scontrarti direttamente con il Re Demone in un combattimento che avrà un solo vincitore...

Disponible per: COMMODORE AMIGA, C64 Cassetta, C64 Disco.

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

PETRAS
The Rockman

NEPTUNE
The Merman

DRACOLIS
The Lizard

BLIZZARD
The Iceman

schi della pirateria, cosa che non succede se invece si pubblica il gioco esclusivamente su cartuccia, come buona nuova comunque ti lascio con la notizia che i prezzi dovrebbero scendere, sopratutto se si vedrà che le cartuccie venderanno bene (ovviamente, più gente compra le cartucce, più il prezzo scende, chiaro no?) e "last but not least" Last Ninja III le vale £69000!!! GIORGIO GUERRA ci manda un mitico racconto demenziale sul tema "che fine ha fatto quel maledetto 5o livello di Golden Axe?" mi dispiace non poterlo pubblicare ma sono troppo in ritardo (yuppi du!), ah poi il mistero non era poi così fitto, si trattava infatti solo di una partita di dischetti difettosi distribuita in giro per l'Italia, adesso c'è la versione funzionante. Viva Sim, che ci scrive ancora, oramai una presenza continua tra le pagine della posta di ZZAP! "Avete visto cosa ne pensa la RAI dello ZZAPPING? Uno ZZAP-PING frenetico può essere dannoso (a che poi?)... Ma a noi piace tanto lo stesso!" ha, lo sai che quando ho visto questo Spot NON mi è venuto in mente l'abbinamento con ZZAP!?, mi sa che incomincio a perdere colpi, riguardo alla mano che mi vuoi dare per la posta, SUBITO! Anche l'altra mano i due piedi e il naso, fatti vedere in redazione (o magari telefona a Carlo, il suo numero è... No, troppo crudele. Piuttosto telefona accà, che fai prima NdMA)! E ancora AIROLDI SAMUEL, ma allora lo capisci quello che leggi o fai finta di non vedere le parti di frasi che non ti interessano?, nel n.49 Paolo 69 ha meritato l'accenno perché era "... Bellissima anche questa tua lettera..." e NON perché era famoso, e adesso che sei famoso anche tu, scrivimi una lettera sulla pirateria e vedrai che NON te la pubblico. E per la serie "scrivono sempre - scrivono tanto" ecco a voi MANGIATORDI VITALE, il solito last speccy fan, stavolta ti sei superato, hai mandato dei disegni GALATTICI, incredibile il disegno di PEGASUS, domani lo faccio vedere a MA e se non gli piace giuro che mi mangio il dischetto della posta. Oh, ma che, ma scrivono sempre gli stessi, RICCARDO BOCCI (ebbene sì il solito Draco Paladin) e vorrei vedere, se spedisci sessanta lettere al mese ci credo che vieni pubblicato per tre mesi di seguito, okkey, hai battuto il record, ora lascia un po' di spazio anche agli altri, e voi lettori che state leggendo (yez, che cosa può fare un lettore?) scrivete se volete vedere le vostre opinioni su ZZAP! e non demoralizzatevi se una vostra lettera non viene pubblicata per un qualsivoglia motivo, riscrivete, più scrivete meglio è. E per la serie "tirchi si nasce" ecco che ci riscrive il GENOVESE CON PARENTI IN SCOZIA, accusa, come ho già avuto occasione di scrivere su TGM, la negligenza e la poca serietà dei negozi di computer, penso che a chiunque di voi sia capitato qualche inconveniente con i negozianti che spesso sono meno informati dei compratori e che credono comunque che la ragione sia sempre dalla loro parte, a costo di ripetermi dico ancora una volta, dove è andato a finire quel vecchio buon detto "il cliente ha sempre ragione"?

VERSETTI SATANICI

Diabolica redazione
Non allarmatevi perché il qui presente biglietto non ha nessun contenuto minaccioso o terroristico, ma ha il solo scopo di presentarmi.
Devo preannunciare che rimarrò anonimo fino al temine della mia missione. Non ho intenzione di sostituirmi alla memoria di Bittanti Matteo (ora facente parte del vostro gruppo anche se si sta godendo un anno in America, negli USA) o di rivolgere alcun insulto verso altri scrittori.
Sono solo un lettore che ha voglia di esporvi le proprie idee riguardo ai vari problemi emersi o emergenti e sopratutto che ha giurato lotta contro la polemica. No, non stracciate questa mia presentazione, poiché sono intenzionato a utilizzare un metodo che nessuno finora si è proposto di suggerire: niente bombe né laciafiamme; niente lettere arroganti o arricchite con asterischi e coccinelle; ma solo la ragione seguita dalla riflessione.
Riconoscerete chiaramente le mie future missive avranno impresso un simbolo identico a questo: (qua c'era il simbolo NDC.)
Che garantirà l'originalità di ogni mia lettera (che è, come il marchio di qualità del prosciutto? NdMA).
Leggete la prossima: non resterete delusi perché colma delle mie più profonde riflessioni circa il problema che colpisce quasi tutti i vostri lettori e scrittori: la polemica.
BLACK MAN - DIE DIE!

Oddio! Il ritorno dei filosofi mutanti da plutone!!! Aahhh, e questa non era l'unica lettera storico delirante che mi è arrivata questo mese, mi aspettano lunghi giorni a leggere nuovi deliri filosofici? ... Speriamo di no, ma esiste gente normale che legge ZZAP!, ah avete ragione, chi legge ZZAP! non è normale per definizione!!!

IN CHIUSURA

Volevo ricordare a tutti quelli che hanno chiesto "dove è finita la FANS PARADE tanto annunciata?" di svegliarsi! Invece di scrivere "dov'è dov'è" dovrebbero mandare la loro classifica, infatti la rubrica è ancora latente per le poche lettere che arrivano, allora datevi una mossa! (®JOVANOTTI) Beh ragazzi anche questa volta è finita, arrivederci.

CARLO

OLTRE LA PRECISIONE CARTUCCE C64

A £. 69.000

ACTUAL C64 GS SCREENSHOTS

ACTUAL C64 GS SCREENSHOTS

ACTUAL C64 SCREENSHOTS

ACTUAL C64 SCREENSHOTS